

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECAS EM GAMES NEOMEDIEVAIS

Natan Fritscher Kussler

Porto Alegre

2020

NATAN FRITSCHER KUSSLER

REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECAS EM GAMES NEOMEDIEVAIS

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso

Co-orientador: Prof. Dr. Valdir José Morigi

Porto Alegre

2020

CIP - Catalogação na Publicação

Kussler, Natan Fritscher
Representações sobre bibliotecas em games
neomedievais / Natan Fritscher Kussler. -- 2020.
146 f.
Orientadora: Suely Dadalti Fragoso.

Coorientador: Valdir José Morigi.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. Representações Sociais. 2. Bibliotecas. 3. Games. 4. Representações sobre bibliotecas. 5. Jogos neomedievais. I. Fragoso, Suely Dadalti, orient. II. Morigi, Valdir José, coorient. III. Título.

Natan Fritscher Kussler

REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECAS EM GAMES NEOMEDIEVAIS

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. André Pase
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Marcelo Ruschel Träsel
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Breno Maciel Souza Reis
IBCMED

Prof. Dr. Alex Primo - Suplente
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO

Este trabalho apresenta uma pesquisa sobre a representação sobre bibliotecas em jogos de videogame com temática neomedieval. Para isso, utiliza como principais eixos teóricos a dualidade entre os campos hermenêutico e não-hermenêutico, como elaborada por Gumbrecht (2010) e a Teoria das Representações Sociais, elaborada por Moscovici (2011). Acrescenta conhecimentos específicos relativos ao objeto teórico do estudo, as bibliotecas, cuja história, desde a Antiguidade até os dias de hoje, é apresentada em paralelo às variações no conceito de biblioteca, de leitura e de livro. Nesse movimento, discute-se as possíveis relações entre a biblioteca e os valores modernos e iluministas, tendo em conta principalmente sua relação com o conhecimento e o ideal da Biblioteca de Alexandria. Do mesmo modo, o texto discorre sobre o objeto empírico ao apresentar o campo dos Estudos de Jogos, destacando sua relação as teorias previamente citadas. Essa abordagem permite considerar também as diferentes formas de existência que diferenciam o que é considerado estar dentro ou fora do mundo do jogo. Apresenta os procedimentos metodológicos, tendo como orientação principal a análise de conteúdo (BARDIN, 1977) e como método complementar a análise de narrativas em games (AARSETH, 2012). Demonstra a composição do universo inicial de jogos com bibliotecas e os critérios de recorte de forma a esclarecer a seleção final para análise. Percebe-se, a partir da configuração do universo inicial e das percepções ao longo dos procedimentos de recorte, a necessidade de mobilizar um conceito adicional, o de neomedievalismo. Direciona a análise para os jogos *Dragon Age: Origins* (2009) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Descreve ambos, em primeira pessoa, a partir de sessões de *gameplay* nas bibliotecas realizadas especialmente para este trabalho. O caráter subjetivo dessa observação em primeira pessoa apoiou o desenvolvimento das percepções não-hermenêuticas. Sistematiza os resultados da observação através da criação de categorias de análise, expressas em oito quadros que permitiram verificar a repetição, a frequência (ou a ausência) dos itens de sentido encontrados nas bibliotecas, bem como interpretá-los. Verifica a existência de diversidade e multiplicidade nas características das bibliotecas analisadas. Alguns itens de sentido destacaram-se a partir das repetições, especialmente a representação sobre a biblioteca como um local misterioso ou obscuro, como um local de acúmulo de conhecimento ou de registro, como um local para ensinar, estudar e/ou pesquisar, mas também foram frequentes as representações sobre bibliotecas como um local abandonado e/ou destruído.

Palavras-chave: Representações Sociais. Bibliotecas. Games. Representações sobre bibliotecas. Jogos neomedievais.

ABSTRACT

This work presents a research about the representation of libraries in videogames with neomedieval theme. For that, it utilizes as its' main theoretical axis the duality between the hermeneutic and non-hermeneutic field, as elaborated by Gumbrecht (2010) and the Theory of Social Representations, elaborated by Moscovici (2011). It adds specific knowledges related to the theoretical object of the study, the libraries, as their history, since Antiquity to present days, is presented in parallel to the variations in the concept of library, reading, and book. In this flow, it is discussed the possible relations between library and modern and illuminist values, taking into account mainly its' relation with knowledge and the ideal of the Library of Alexandria. In the same way, the text speaks about the empirical object by presenting the field of Game Studies, emphasizing its' relation to previously cited theories. This approach also allows to consider the different forms of existence that distinguish what is considered to be inside or outside the gameworld. It presents the methodological procedures, having content analysis (BARDIN, 1977) as its' main guidance, and, as a complementary method, the narrative analysis of games (AARSETH, 2012). It shows the composition of the initial universe of games with libraries and the cutting criteria to clarify the final selection to the analysis. It notices, from the setting of the initial universe and the perceptions through the cutting procedures, the necessity of mobilizing an additional concept, neomedievalism. It directs the analysis to the games *Dragon Age: Origins* (2009) and *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). It describes both, in first person, through gameplay sessions on the libraries conducted specifically for this work. The subjective character of this first person observation supported the development of non-hermeneutic perceptions. It systematizes the observation results through the creation of analysis categories, expressed in eight frameworks that allowed to verify the repetition, frequency (or absence) of items of meaning found in the libraries, as well as interpretate them. It verifies the existence of diversity and multiplicity on the characteristics of the analyzed libraries. Some items of meaning were highlighted through repetitions, especially the representation of the library as a mysterious or dark place, as a place of accumulation of knowledge or registers, or as a place to teach, study and/or research, but it was also frequent the representation of libraries as an abandoned and/or destroyed place.

Keywords: Social representations. Libraries. Games. Representation of libraries. Neomedieval games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Entrada da Biblioteca Arcanaeum.....	59
Figura 2 – A Biblioteca Arcanaeum.....	60
Figura 3 – O bibliotecário de Arcanaeum.....	61
Figura 4 – A venda de livros.....	62
Figura 5 – Vinho e velas na biblioteca.....	62
Figura 6 – Kolb e o Dragão.....	63
Figura 7 – Autor Anônimo.....	64
Figura 8 – Biblioteca do Colégio dos Bardos.....	65
Figura 9 – Vela perto dos livros.....	65
Figura 10 – Minha biblioteca.....	66
Figura 11 – Minha biblioteca 2.....	67
Figura 12 – A biblioteca de Nightcaller Temple.....	68
Figura 13 – A biblioteca de Forte Neugrad.....	69
Figura 14 – O livro “The Doors of Oblivion”.....	70
Figura 15 – A biblioteca de Apocrypha.....	71
Figura 16 – O Livro Negro.....	72
Figura 17 – Mais uma parte de Apocrypha.....	73
Figura 18 – Hermaeus Mora.....	74
Figura 19 – Fogo na biblioteca.....	83
Figura 20 – Crianças sendo ensinadas na biblioteca.....	84
Figura 21 – Índices da biblioteca.....	85
Figura 22 – Crânio, estátua e livros espalhados.....	85
Figura 23 – O segundo andar da biblioteca.....	87
Figura 24 – Objetos curiosos na biblioteca.....	87
Figura 25 – A biblioteca destruída.....	89
Figura 26 – Livro vandalizado.....	90
Figura 27 – A biblioteca da igreja de Lothering.....	92
Figura 28 – A biblioteca do porão de Wilhelm.....	93

Figura 29 – O arquivo de Warden’s Keep.....	94
Figura 30 – Estantes flutuantes.....	95
Figura 31 – A biblioteca de Arl Eamon.....	96
Figura 32 – A biblioteca da igreja de Haven.....	97
Figura 33 – Biblioteca do templo da Urna das Cinzas Sagradas.....	98
Figura 34 – Hall de entrada.....	99
Figura 35 – A biblioteca dos anões.....	100
Figura 36 – Tabletes de pedra na biblioteca.....	101
Figura 37 – Livro sobre cantos populares.....	101
Figura 38 – Czibor, o bibliotecário do Shaperate.....	102
Figura 39 – A parte de trás da biblioteca de Orzammar.....	103
Figura 40 – Biblioteca de ruínas élficas.....	105
Figura 41 – Biblioteca de Arl Eamon em Denerim.....	106
Figura 42 – Biblioteca do arl de Denerim.....	107
Figura 43 – Biblioteca de Highever.....	108
Figura 44 – Biblioteca do porão de Vigil’s Keep.....	109
Figura 45 – Biblioteca da igreja de Amaranthine.....	110
Figura 46 – Biblioteca do Arquiteto.....	111

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Instituições da biblioteca.....	116
Quadro 2 – Funções da biblioteca.....	117
Quadro 3 – Os personagens da biblioteca.....	119
Quadro 4 – Os objetos da biblioteca.....	120
Quadro 5 – Características medievais da biblioteca.....	122
Quadro 6 – Características modernas da biblioteca.....	123
Quadro 7 – Apresentação material dos documentos.....	125
Quadro 8 – Outras características da biblioteca.....	126

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 A TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E SUAS LIMITAÇÕES	17
2.1 APRESENTAÇÃO DA TEORIA	17
2.2 LIMITAÇÕES E REFLEXÕES SOBRE AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS	20
3 HISTÓRIA DAS BIBLIOTECAS, REPRESENTAÇÕES SOBRE A MODERNIDADE E CONHECIMENTO	24
3.1 HISTÓRIA DAS BIBLIOTECAS	24
3.2 BIBLIOTECA E MODERNIDADE	33
4 GAMES	39
5 METODOLOGIA	44
5.1 O MÉTODO	44
5.2 A AMOSTRAGEM	46
6 NEOMEDIEVALISMO	51
7 OS JOGOS ANALISADOS: DRAGON AGE: ORIGINS E THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	55
7.1 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	55
7.1.1 Narrativa em Skyrim e bibliotecas	56
7.1.2 Minha experiência em Skyrim	58
7.1.2.1 A biblioteca do colégio dos magos de Winterhold	58
7.1.2.2 A biblioteca do colégio dos bardos de Solitude	64
7.1.2.3 A minha biblioteca	65
7.1.2.4 A biblioteca de Nightcaller Temple	67
7.1.2.5 A biblioteca de Forte Neugrad	68
7.1.2.6 Apocrypha	69
7.1.3 Inferências	75
7.2 DRAGON AGE: ORIGINS	79
7.2.1 Narrativa de Dragon Age e bibliotecas	80
7.2.2 Minha experiência em Dragon Age	82
7.2.2.1 A biblioteca da torre dos magos	82
7.2.2.2 A biblioteca de Lothering	91
7.2.2.3 A biblioteca do porão de Wilhelm	92
7.2.2.4 A biblioteca de Warden's Keep	93
7.2.2.5 A biblioteca do Imaterial	94

7.2.2.6 A biblioteca de Arl Eamon	95
7.2.2.7 A biblioteca da igreja de Haven	96
7.2.2.8 A biblioteca do templo da Urna das Cinzas Sagradas.....	97
7.2.2.9 O shaperate dos anões	98
7.2.2.10 A biblioteca das ruínas élficas	104
7.2.2.11 A biblioteca de Arl Eamon em Denerim	105
7.2.2.12 A biblioteca do Arl de Denerim	106
7.2.2.13 A biblioteca de Highever.....	107
7.2.2.14 A biblioteca de Vigil's Keep	108
7.2.2.15 A biblioteca da igreja de Amaranthine	109
7.2.2.16 A biblioteca do Arquiteto.....	110
7.2.3 Inferências.....	111
8 CATEGORIAS DE ANÁLISE DAS BIBLIOTECAS	115
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
REFERÊNCIAS.....	135
APÊNDICE A – LISTA DE GAMES COM BIBLIOTECA.....	140
APÊNDICE B – BIBLIOTECAS NOS GAMES E CATEGORIAS	143

1 INTRODUÇÃO

Os jogos de videogame¹ têm uma importância cada vez maior na sociedade, com cada vez mais em destaque, tendo um papel bastante relevante como mídia. Além disso, os videogames constituem hoje uma das indústrias criativas com maior movimentação financeira no mercado internacional, superando mídias audiovisuais tradicionais (ABBADÉ, 2019). Em paralelo a isso, o campo de estudos de jogos de videogame, apesar de razoavelmente recente, vem crescendo e se desenvolvendo ao longo dos últimos anos. A biblioteconomia, como campo de estudo formal, é mais antiga, mas também continua se desenvolvendo. Esses dois campos raramente se misturam, porém ambos têm sua relevância. No momento atual, em que a interdisciplinaridade e a multidisciplinaridade se revelam essenciais na era do conhecimento atual, este trabalho promove a convergência de pontos teóricos de diversas disciplinas e campos de conhecimento através de uma pesquisa das representações sobre bibliotecas em jogos de videogame, com ênfase em casos cuja temática é voltada para o período medieval.

Além de procurar entender como as bibliotecas são representadas em determinados jogos, o trabalho também busca apontar como as características dessas representações podem revelar a presença de valores da modernidade e do Iluminismo nesses games, apesar da temática medieval. Questões como o acúmulo do conhecimento, a biblioteca como um lugar de pesquisa e/ou de ensino, entre outras, são aspectos que se considera, como premissa de pesquisa, que estarão presentes nas bibliotecas representadas.

Sendo assim, os objetivos da pesquisa são divididos em objetivos gerais e específicos:

¹ Neste trabalho, as expressões “jogos de videogame”, “videogame” ou “game” estão sempre se referindo aos jogos (software), não aos consoles (hardware), a menos que esteja explícita a referência ao hardware. Isso porque é muito comum, no português, usar a palavra “videogame” como sinônimo de “console”, como o Playstation ou o Xbox. A palavra “jogo” também será utilizada com sinônimo de “game” ou “jogo de videogame”, a menos que o trabalho especifique o contrário.

1. Objetivo geral:

Compreender como as bibliotecas são representadas em games, com ênfase nos casos de jogos com temática medieval.

2. Objetivos específicos:

- a) Identificar as características e os atributos das bibliotecas apresentadas nos games;
- b) analisar as relações entre os valores associados às bibliotecas em diferentes períodos históricos apresentados nos games;
- c) verificar como as características e os valores encontrados nas bibliotecas em jogos se relacionam ao contexto no caso de games com temática medieval.

Uma das motivações para essa pesquisa foi a falta de trabalhos com esse tema, pois a representação sobre as bibliotecas em jogos é um campo pouco pesquisado. Para confirmar essa percepção, foram realizadas buscas na biblioteca digital do IBICT, no portal de periódicos da CAPES e no Google Acadêmico, no campo de “assunto”, com palavras-chave “Biblioteca AND jogo”, “Biblioteca AND game” e “Biblioteca AND videogame”². Alguns resultados³ mostraram pesquisas que falam sobre jogos em biblioteca, mas nenhum sobre bibliotecas em jogos. Outros falavam sobre bibliotecas usadas para o desenvolvimento de jogos. Os resultados mais próximos em relação a este trabalho foram pesquisas que mostram bibliotecas sendo parte de jogos educativos (BRAGA, 2011; MORAIS ET AL, 2009). Desse modo, pode-se dizer que os trabalhos encontrados não mostraram nenhum resultado relevante.

Um único trabalho foi encontrado na biblioteca digital da DiGRA (*Digital Games Research Association*), em uma pesquisa com a palavra “library” (aqui evitou-se o uso da palavra “game” ou “jogo”, já que o evento trata justamente do estudo de jogos). Trata-se de um trabalho que analisa a representação sobre uma biblioteca que realmente existiu na cidade de Saravejo e foi representada no game *Sniper: Ghost Warrior 2* (ZARANDONA, CHAPMAN e JAYEMANNE, 2017).

² Exceto no caso do Google Acadêmico, que não apresenta o campo “assunto”.

³ Quando o retorno foi de mais de 50 pesquisas, apenas as 50 primeiras foram consideradas.

A importância da pesquisa, todavia, não se dá apenas pela falta de trabalhos com esse tema. As representações sobre algo, embora nunca iguais ao objeto, refletem, de alguma forma, as visões e conexões que as pessoas têm com ele. Portanto, ao estudar a representação sobre as bibliotecas pode-se entender de que maneira elas são compreendidas coletivamente, visto que toda obra, mesmo tendo apenas um autor, é construída socialmente uma vez que o autor está inserido em um determinado contexto sociocultural. Entende-se, portanto, que os jogos de videogame, que têm se tornado cada vez mais populares, representam uma parcela significativa de difusão de representações na sociedade.

A escolha dos games como objeto de estudo está relacionada com a Teoria das Representações Sociais de Moscovici que será trabalhada na próxima seção. Essa teoria, embora válida, possui algumas limitações que talvez o game possa explicitar melhor que outras mídias por possuir algumas características mais acentuadas, como a agência e a interatividade (FRAGOSO, 2015).

Pode-se perguntar, também, o motivo da ênfase do trabalho nos games com temática medieval. Esse foco nasceu de uma percepção inicial que foi confirmada durante a seleção dos games para análise, como será descrito mais adiante. Esta é também a razão pela qual o conceito de neomedievalismo aparece após a seção metodológica, separado das demais fundamentações teóricas. A relevância do conceito foi comprovada após a confirmação empírica da predominância da temática. Portanto, embora sem alterações das questões de pesquisa, houve uma reformulação do trabalho para incluir a ênfase nos games com temática medieval.

A questão central deste trabalho pode, portanto, ser colocada da seguinte forma: Como a biblioteca seria representada em games neomedievais, e como suas características atuais (ou de outros períodos, como a Idade Moderna) seriam transportadas para o contexto da Idade Média? Entre as hipóteses, consideramos que poderíamos encontrar formas mais realistas que, por consequência, “ensinariam” ao jogador como realmente era uma biblioteca medieval. Ou, ainda, poderíamos ver representações sobre bibliotecas de forma mais crítica, trazendo valores atuais para o cenário do jogo. Como hipótese central de pesquisa deste trabalho, acreditávamos, de início, que as bibliotecas

seriam representadas de forma anacrônica, com uma configuração ideal que persiste no imaginário contemporâneo, mas que não pertence ao período representado. As questões levantadas por essas hipóteses serão abordadas em conjunto com variados pontos teóricos que serão dissertados nas próximas seções.

Primeiramente, o trabalho apresenta a Teoria das Representações Sociais, elaborada por Moscovici, mas que também é desenvolvida por vários outros autores. Nessa seção é demonstrada a origem da teoria, as definições de representação e como e onde elas se propagam. Em seguida, são discutidas algumas de suas possíveis limitações, e de como ela pode ser trabalhada levando em conta alguns aspectos que, inicialmente, ela não parece salientar. Entre esses aspectos, destaca-se a questão da dualidade entre os campos hermenêutico e não-hermenêutico, conforme trabalhada por Gumbrecht (2010), que também é notada em outras áreas e teorias que são apresentadas.

Depois, relata-se uma breve história das bibliotecas, demonstrando como elas se desenvolveram desde a Antiguidade até a Idade Contemporânea. Esse relato não se centra apenas nos fatos, mas em como as mudanças que as bibliotecas sofreram se relacionam com alterações nos modos de leitura, nos próprios livros e também no conceito do que é ou não é considerado uma biblioteca. Desenvolve-se, ainda, a ideia do que esta pesquisa considera que seja uma biblioteca em um mundo de jogo, o que é fundamental para que esteja claro como essa questão é abordada ao longo da análise. Após, disserta-se também sobre a relação das bibliotecas com valores modernos e/ou iluministas, como o acúmulo e a divisão do conhecimento, o desejo de criar uma nova Biblioteca de Alexandria, entre outros.

Na seção seguinte, discute-se sobre os estudos de games. Um breve histórico do campo é apresentado, porém a seção se concentra em alguns pontos considerados importantes para a pesquisa. Entre eles, está a “disputa” entre a ludologia e a narratologia, que é entendida como tendo relação com pontos teóricos apresentados previamente, como o dualismo entre os campos hermenêutico e não-hermenêutico. Outro ponto é a questão do que “existe” dentro ou fora do mundo do jogo, aspecto relevante para a análise das bibliotecas e dos livros encontrados nos games.

Em seguida são apresentados os procedimentos metodológicos. Como método principal, foi escolhido a análise de conteúdo, tendo como referência o livro de Bardin (1977). A análise de narrativas de games proposta por Aarseth (2012) é apresentada como método complementar, que permite levar em conta a materialidade nos jogos. Feitas essas explicações, apresenta-se a lista geral de jogos que possuem bibliotecas, especificando quais fontes foram utilizadas para criá-la. De posse disso, procedeu-se para a criação de categorias de amostragem, que conduziram ao recorte de uma amostra. Esse recorte revelou, como já mencionado, uma forte presença de jogos com temática medieval. Na seleção final, dois jogos foram escolhidos para serem analisados.

Ambos refletem o predomínio da temática medieval, que levou à inclusão do conceito de neomedievalismo. Embora haja uma multiplicidade de conceitos, sem parecer haver um consenso entre os estudiosos do assunto, utiliza-se o conceito que melhor atende os objetivos e demandas desta pesquisa em particular. Resumidamente, o neomedievalismo, como é entendido neste trabalho, acaba englobando obras de ficção que se passariam em períodos análogos à Idade Média, mas que não têm uma preocupação em serem muito realistas. Podem, também, apresentar problemas atuais e a forma como eles seriam transportados para fazerem sentido em um período como a Idade Média. Os autores que abordam o tema costumam dar exemplos como o de Tolkien, que, ao escrever *O Senhor dos Anéis*, apresenta, entre inúmeras analogias, uma crítica à crescente industrialização e à destruição do meio ambiente através do conflito entre ents (espécies de árvores sencientes) e o mago Saruman, que derruba a floresta para desenvolver seu exército e a fortaleza de Isengard.

Posteriormente, os dois jogos selecionados têm suas narrativas analisadas e suas bibliotecas são descritas. Essa descrição ocorre em primeira pessoa, com um caráter mais subjetivo, de forma a acentuar aspectos psicológicos e afetivos que fazem parte da criação de representações e do caráter não-hermenêutico. Após as descrições apresentam-se as deduções lógicas baseadas nelas, ou seja, as inferências, que constituem a segunda parte da análise de conteúdo. Estas são também apresentadas para cada jogo separadamente.

Por fim, há a sistematização dos resultados em oito categorias de análise. Dessa forma, é possível interpretá-los (a terceira e última parte da análise de

conteúdo) e mostrá-los de forma apropriada, demonstrando a frequência (ou ausência) e a repetição de certos itens de sentido, bem como a maneira como eles se relacionam entre si.

Por último, apresentam-se as considerações finais, que resumizam a pesquisa e seus resultados.

2 A TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E SUAS LIMITAÇÕES

Nesta seção será apresentada a Teoria das Representações Sociais para, em seguida, ser feita uma reflexão sobre suas possíveis limitações. Isso não significa que ela esteja errada, mas que é preciso abordar outros pontos tendo em face os novos meios de comunicação. Essa seção é dividida, portanto, em duas subseções: a primeira apresentará a teoria, seus principais autores, origem, histórico, etc. Na segunda, são enunciadas algumas ideias que, embora não sejam dirigidas especificamente à Teoria das Representações Sociais, podem ser usadas de forma genérica para questioná-la. Esses questionamentos demonstram algumas limitações de usar, por exemplo, a teoria para analisar objetos como os videogames.

2.1 APRESENTAÇÃO DA TEORIA

A Teoria das Representações Sociais (doravante TRS) foi criada por Moscovici, que se baseou em ideias tanto da área da psicologia como da sociologia. Conforme veremos, ela foi muito importante para combater alguns pressupostos behavioristas da época que o autor considerava equivocados, e hoje é largamente utilizada em várias áreas das ciências humanas, como a psicologia e a sociologia.

A TRS tem sua base principalmente na teoria das representações coletivas de Durkheim. No entanto, para Moscovici, esse conceito de Durkheim era demasiado estático, o que comprometia sua capacidade de analisar a sociedade de forma mais ampla, abrangendo seus vários aspectos e instituições diversas, como religião, ciência, etc. De acordo com Moscovici (2011, p. 49):

[...] se, no sentido clássico, as representações coletivas se constituem em um instrumento explanatório e se referem a uma classe geral de ideias e crenças (ciência, mito, religião, etc.), para nós, são fenômenos que necessitam ser descritos e explicados. São fenômenos específicos que estão relacionados com um modo particular de compreender e de se comunicar – um modo que cria tanto a realidade como o senso comum. É para enfatizar essa distinção que eu uso o termo ‘social’ em vez de ‘coletivo’.

Portanto, para o autor, a TRS cria representações dinâmicas que estão sempre se modificando de acordo com a comunicação entre seres humanos. A comunicação, para Moscovici, se dá através de representações, ou seja, não há comunicação sem representação, e vice-versa. A comunicação também é fundamental para a construção do universo consensual, que seria o local onde as representações sociais mais se propagam (JODELET, 2001; MOSCOVICI, 2011). O universo consensual, nesse sentido, seriam ambientes em que não há hierarquias de fala, em que a opinião de todos é igualmente válida. Moscovici (2011) dá como exemplo os bares e os cafés. O universo consensual se contrapõe ao universo reificado, onde a opinião de um vale mais do que a de outros, sendo um exemplo o ambiente acadêmico. Ele quis demonstrar, assim, que há outros modos de se construir conhecimento além do científico. Para o autor, o “senso comum”, termo normalmente utilizado de forma pejorativa para se referir a ideias consideradas cientificamente incorretas, é uma forma de construir conhecimento tão válida quanto qualquer outra. Arruda (2002) exemplifica isso ao falar de mulheres do interior da Paraíba que dizem que a pílula anticoncepcional é uma massinha que entope o canal reprodutivo.

Com a TRS, Moscovici também se opôs às teorias behavioristas que dominavam o campo da psicologia na época, com a verificação de comportamentos observáveis (ALEXANDRE, 2004). Nesses estudos, as nuances que não podiam ser observadas e/ou quantificadas não eram levadas em conta. O autor ressalta, portanto, a importância da vida cotidiana, do aspecto social que não é levado em conta pela tradição behaviorista, que via todos os aspectos cognitivos como mero processamento de informações.

O que são, no entanto, as representações sociais? Franco (2004) as define como elementos simbólicos manifestados através da mediação da linguagem, com o uso de palavras e gestos. Alexandre (2004) também destaca que nem todo conhecimento é uma representação social, mas somente aqueles que fazem parte da vida cotidiana das pessoas. Isso inclui, por exemplo, memes e artefatos de entretenimento em geral. Representar, conforme Jodelet (2001), é uma forma de relação com o objeto, em que a representação o substitui simbolicamente. Isso se dá com a articulação de elementos afetivos, sociais e mentais.

Essa simbolização acontece por dois processos: ancoragem e objetivação. A ancoragem seria uma espécie de classificação, uma redução da imagem a uma categoria de imagens comuns, ou seja, uma comparação com um protótipo, o que não deve ser entendido necessariamente como a criação de um estereótipo (MOSCOVICI, 2011). De acordo com Jodelet (2001), a ancoragem serve tanto para dar significação ao objeto, ao compará-lo com o protótipo, quanto para incluir algo novo ao que já se conhece. Já a objetivação ocorre quando a ancoragem se torna algo concreto, palpável. A objetivação se transforma, portanto, no núcleo central de toda a representação (FRANCO, 2004). Enquanto no núcleo central as representações se estabilizam, se cristalizam, elas também possuem um sistema periférico mais dinâmico e menos estável, mais sujeito a mudanças. Ou seja, as representações estão em constante mudança, mas há sempre um núcleo mais ou menos estável que se mantém. O machismo pode ser entendido como um exemplo de núcleo estável: as representações e formas de comunicação mudaram muito ao longo de nossa história, mas as representações simbólicas do machismo continuam presentes no cotidiano.

Portanto, assim que as representações são criadas, Moscovici (2011) as coloca como metafísicas, que se expandem naturalmente e sem um controle real que se possa ter delas. Com novas formas de comunicação, vemos cada vez mais como as representações se difundem e mudam de significado conforme os contextos. Isso pode ser exemplificado no caso dos videogames pelo controle cada vez menor que os autores têm sobre suas obras, que podem ser alteradas por *mods*⁴, ou por jogadores que adotam estratégias e técnicas não previstas pelos designers do game (FRAGOSO, 2017).

As origens da manifestação das representações podem ser variadas. Mora (2002) organiza as considerações de Moscovici em três condições em que as representações sociais emergem mais facilmente. Elas seriam a dispersão da informação, a focalização (implicações sociais de acordo com os interesses particulares do indivíduo pertencente a determinados grupos) e a pressão à

⁴ Mods vem da palavra “modify” (modificar) e podem ser definidos como “[...] o ato de mudar um jogo, normalmente através de programação de computador [...] Isso pode significar consertar bugs, modificar conteúdo para melhorá-lo ou adicionar novo conteúdo.” Importante também destacar que o mod é feito por jogadores e fãs, não pelas empresas (POOR, 2013, p. 1250, tradução do autor)

inferência, ou seja, uma pressão social para que as pessoas emitam suas opiniões, posturas e ações. As representações sociais surgem, também, principalmente em climas de conflito ou crise, como tentativas de estabilização.

Essa força das representações sociais se dá, de acordo com Moscovici (2011), pelo fato de que o mundo em que vivemos ser totalmente social, tornando-as imortais enquanto houver comunicação. Embora tenhamos um papel ativo na construção dessas representações, o autor enfoca bastante a importância do sistema coletivo na criação de representações, enfatizando que “É dessa maneira que elas [representações] são criadas, internamente, mentalmente, pois é dessa maneira que o próprio processo coletivo penetra, como o fator determinante, dentro do pensamento individual.” (MOSCOVICI, 2011, p. 40).

Para que, no entanto, criamos representações? Conforme Moscovici (2011), simplesmente para tornar o não-familiar familiar. Ou seja, criamos representações para nos aproximarmos mais do objeto representado, para tentar compreendê-lo melhor. Isso ocorre com hiatos, como demonstra Jodelet (2001), ao dividi-los em três: distorções, quando os atributos do objeto são acentuados ou minimizados; suplementação, quando se atribui ao objeto características que ele não possui; e desfalque, quando se retira atributos do objeto.

Em resumo, a Teoria das Representações Sociais aponta que elas ocorrem através de contextos comunicacionais para tomar o lugar do objeto. Contudo, a teoria pode ter algumas limitações que devem ser questionadas, e é o que esse trabalho faz na próxima subseção, de forma a aperfeiçoar a teoria e, conseqüentemente, a pesquisa.

2.2 LIMITAÇÕES E REFLEXÕES SOBRE AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

Nesta subseção, são apresentadas algumas considerações sobre as limitações da Teoria das Representações Sociais. A intenção desse questionamento não é “refutar” a teoria, mas identificar seus limites e traçar caminhos possíveis de serem tomados para tentar neutralizar essas limitações. Pretende, ainda, levar em conta outros aspectos que, normalmente, não são abordados em trabalhos que utilizam a TRS.

A TRS está alocada no que Gumbrecht (2010) chama de campo hermenêutico. Ou seja, a preocupação está principalmente focada para o abstrato, o metafísico (como disse o próprio Moscovici ao afirmar que as representações são entidades metafísicas) e não no concreto. Sendo assim, os trabalhos que utilizam a TRS se preocupam principalmente com o significado, com o que está por trás da “aparência” que é a representação, por que ela é como é. Gumbrecht chama a atenção para o campo não-hermenêutico, que fala mais sobre os aspectos materiais, ou, como chama o autor, a “presença”. A presença seria algo que não pode ser reduzida a um significado, mas que também faz parte dele, tanto quanto a noção abstrata.

Essa limitação pode ser vista principalmente ao analisarmos novos artefatos de entretenimento como os games. Os games possuem características como a interatividade e a agência (FRAGOSO, 2015), que dificilmente podem ser analisadas levando em conta apenas o campo hermenêutico. São características que envolvem o corpo, o design do game, e as constantes negociações entre jogador e game, que permitem que um afete o outro de diferentes maneiras. Esse é um dos exemplos de como o campo não-hermenêutico se manifesta em artefatos de entretenimento, mas que também podem ser aplicados em outros artefatos como o cinema, o teatro, etc.

Esse foco no campo hermenêutico, de acordo com Gumbrecht (2010), traz um afastamento do sujeito com o objeto. Para tentar solucionar esse afastamento, acabam surgindo novos campos, como a fenomenologia, em cuja a TRS tem suas raízes, segundo Jovchelovitch (2004). Conforme Gumbrecht, isso é parte do que ele chama de construtivismo, em que irá dizer que não há realidade própria, mas que tudo é construído. O mesmo é afirmado por Gabriel (2016), ao falar do construtivismo como uma tentativa de solucionar os problemas da metafísica, mas que acaba sendo apenas sua variante. O autor afirma que, ao invés de pensarmos em um mundo “de espectadores”, deveríamos pensar no mundo como “com espectadores”. A TRS parece se encaixar no construtivismo, embora em nenhum momento Moscovici ou Jodelet afirmem que o mundo só existe através de representações e que não o percebemos como ele realmente é. Portanto, ao utilizarmos a TRS não podemos cair na armadilha de pensar que “tudo é representação”. Isso é ressaltado por Jovchelovitch (2004, p. 23), ao falar da “hiper-representação”:

Não nos esqueçamos dos perigos envolvidos na hiper-representação, o termo que eu uso para descrever aquelas situações onde as representações são produzidas sem consideração alguma com a realidade do objeto. A representação também distorce, mente, ilude e confunde. A hiper-representação é, naturalmente, parte do poder da representação, já que o simbólico é uma esfera onde a lei do faz-de-conta se aplica. Esta é a faceta do processo representacional que tem um papel decisivo tanto na dimensão criativa e positiva da sua construção como na dimensão negativa e nas possibilidades de subjugação que estão presentes no construcionismo exagerado. Dentro de relações de poder mais amplas que operam em qualquer sociedade, estes efeitos podem, e certamente são, usados por vários grupos sociais em vários momentos para produzir efeitos ligados a interesses e projetos. Daí que a distinção entre representação e seu objeto é crucial e precisa ser preservada como única possibilidade de sustentar a idéia de crítica e precisão na cognição.

Jovchelovitch (2004, p. 23) também destaca a importância do objeto não apenas como ator passivo ao ser representado, mas com um papel próprio na criação da representação: “A materialidade do objeto-mundo é integral ao processo representacional e interage com o sujeito dando forma tanto quanto ele dá ao resultado representacional.”. Esse afastamento do objeto também é, de acordo com Latour (1994), presente na fenomenologia, na qual Jovchelovitch diz que a TRS se inspira, e Latour destaca que essa é uma característica típica “dos modernos”. As próprias representações sociais são tidas por Moscovici (2011) como típicas da modernidade, visto que surgem com formas descentradas de legitimação do poder e novas formas de comunicação (com o senso comum, o cotidiano, etc.).

Uma crítica que também pode ser feita, aqui nos valendo de Latour (1994), é de que as representações sociais partem da “sociedade” como elemento *a priori*, ou seja, primeiro existe a sociedade, e depois dela as representações ocorrem. O autor destaca esse esquema como típico da modernidade, onde ou tudo vem da sociedade ou tudo vem da natureza, e ambas as ideias vão se alternando sem causar desequilíbrio ao pensamento do que ele chama de “os modernos”. Ele propõe então que, na verdade, as coisas se propagam a partir dos “quase-objetos”, entre natureza e sociedade. Talvez nisso tenha se baseado Jovchelovitch (2004) ao afirmar que a psicologia social, campo ao qual pertence a TRS, é a “ciência do entre”, e que de lá saem todas as categorias como a

identidade, o eu, a representação, etc. A autora justifica que ser “contra o entre” é cair em um erro que não foi apenas de Descartes, mas também presente na lógica aristotélica, entre outras. Contudo, ela menciona isso apenas para dizer que representações não são produtos unicamente psíquicos/mentais. Também é interessante mencionar que não são produtos unicamente sociais. Essa reflexão não é tão presente em outros trabalhos como o de Jodelet (2001), que apresenta um esquema em que parte do social tanto para definir o objeto quanto o sujeito, e o do próprio Moscovici (2011), que afirma que o mundo é social.

Há, ainda, as questões que envolvem o corpo, que também são aspectos materiais das representações, cujo caminho é inclusive já apontado por Jodelet (2001), que afirma que as representações sociais envolvem questões afetivas, além das mentais e sociais. A questão afetiva, principalmente, tem bastante ligação com o corpo, justamente em como ele é “afetado” pelo objeto.

Em suma, o que realmente faltou para a Teoria das Representações Sociais foi materialidade. Ela deve ser levada em conta tanto quanto falamos do objeto quanto de quem se relaciona com ele. E é importante lembrar que a parte material, ou “não-hermenêutica” não se opõe à teoria, mas serve para complementá-la, principalmente levando em conta os novos meios de comunicação que continuam a surgir.

3 HISTÓRIA DAS BIBLIOTECAS, REPRESENTAÇÕES SOBRE A MODERNIDADE E CONHECIMENTO

Nesta seção é apresentada, brevemente, a história das bibliotecas. Isso se faz necessário uma vez que a ideia é analisar games em que as bibliotecas se encontram representadas em um determinado período histórico (ou análogo a ele), e também mostrando como algumas características perduram até hoje. Em seguida, disserta-se sobre a ligação da biblioteca com alguns ideais e valores da filosofia do Iluminismo, principalmente considerando a sua idealização como um lugar de acesso e preservação do conhecimento, e de ambiente privilegiado para estudos e a produção do conhecimento científico, entre outros.

3.1 HISTÓRIA DAS BIBLIOTECAS

No mundo Ocidental, a história das bibliotecas caminha de mãos dadas com a história social do conhecimento. Suas variadas mudanças ocorridas ao longo da sua história têm ligação profunda com acontecimentos que afetaram o mundo⁵. Fatos que marcaram o Ocidente, como o movimento Iluminista, a ascensão do cristianismo, a invenção da prensa de tipos móveis, entre outros, causaram mudanças também nas bibliotecas. Nesta seção, após ser feita uma descrição centrada mais nos fatos que envolveram a história das bibliotecas, há uma discussão sobre como essas mudanças geraram impactos nas próprias bibliotecas, no livro e na leitura.

Inicialmente, a ligação das bibliotecas era principalmente com os documentos, que em geral eram livros. A própria palavra “biblioteca” significa “depósito de livros” (SANTOS, 2012). No entanto, os livros não tinham o mesmo formato material que os dias de hoje. Na Mesopotâmia, eram feitos principalmente de tabletas de argila. Mais tarde, principalmente com a ascensão da biblioteca de Alexandria, crescem os rolos de papiro, que foram, em sequência, substituídos pelos rolos de pergaminho desenvolvidos em Pérgamo.

⁵ Infelizmente, por uma limitação de fontes e de espaço, o “mundo” nessa seção se limita quase que exclusivamente ao Ocidente.

Esses foram os principais meios de registro por cerca de mil anos. O código só começou a ser desenvolvido em Roma (SANTOS, 2012; BATTLES, 2003).

A biblioteca de Alexandria foi a biblioteca que mais se destacou no período da Antiguidade, se diferenciando das outras tanto por sua história e seu enorme número de volumes, quanto pelo o que ela veio a significar para as bibliotecas das gerações seguintes, visto que foi construída com o objetivo de reunir todo o conhecimento do mundo. Conforme veremos na subseção seguinte, o “sonho da biblioteca de Alexandria”, ou seja, de reunir todo o conhecimento do mundo, segue vivo até mesmo depois da criação da internet.

A biblioteca de Alexandria continha mais de 700 mil rolos divididos em duas bibliotecas, e sofreu mais de um incêndio até ser totalmente destruída (BATTLES, 2003). O sistema era voltado principalmente para o armazenamento, já que as bibliotecas eram controladas pelos governantes, e um alto número de volumes trazia mais respeito e autoridade a quem governava (MORIGI e SOUTO, 2006). O cargo de bibliotecário-chefe era considerado muito importante, reservado para eruditos, que chegavam a ser tutores de futuros reis. Entre outras bibliotecas famosas da Antiguidade, destacam-se também as bibliotecas de Pérgamo e Nínive (SANTOS, 2012). Embora elas não sejam as únicas bibliotecas da Antiguidade, são as que mais se destacam, principalmente pelo tamanho, que era um fator considerado fundamental para a qualidade de uma biblioteca.

Ainda na Antiguidade, duas características que depois vão se desenvolver de maneiras diferentes já se apresentam: o caráter sagrado da biblioteca, assim como seu caráter público. Ambas estavam presentes já em Roma, com bibliotecas sendo construídas normalmente dentro de templos, geridas por sacerdotes. E, embora a maioria das bibliotecas fossem privadas, depois de Júlio César também aparecem bibliotecas com caráter público, abertas por militares. Elas tinham até mesmo um sistema de empréstimo, visto que antes a consulta aos volumes se dava no ambiente da biblioteca (BATTLES, 2003; MARTINS, 2002).

Na Idade Média, com a ascensão da Igreja Católica, a estrutura da biblioteca sofre alterações, embora algumas de suas características continuem preservadas, conforme veremos. Seu caráter sagrado é reforçado, com a maioria das bibliotecas do Ocidente se encontrando em mosteiros, não havendo

mais buscas para aumentar o número de volumes da biblioteca. O pouco caráter público que havia desapareceu, já que, apesar de a biblioteca ser, até o momento, um lugar apenas para eruditos, mais pessoas tinham acesso a ela do que a um mosteiro, além de, como já visto, algumas em Roma possuírem sistema de empréstimo (BATTLES, 2003). As bibliotecas, portanto, eram bem menores, e os livros eram protegidos, sendo acorrentados ou trancados em armários, por conta de que, pela pequena quantidade de volumes guardados, aumentou-se ainda mais o medo de roubo e deterioração dos livros. O livro nesse período já era em formato de códice, mais parecido com o formato que conhecemos do livro hoje. (SANTOS, 2012).

Durante a Idade Média, a cultura escrita era mais restrita, com a cultura predominante sendo a oral, e a alfabetização sendo controlada também quase que exclusivamente pela Igreja Católica. Tanto livros quanto escribas também eram controlados por ela (MORIGI e SOUTO, 2006). E, embora os livros pagãos fossem oficialmente proibidos nos mosteiros, eles foram preservados pelos monges dessas bibliotecas. Na realidade, basicamente todo mosteiro medieval tinha uma biblioteca com uma pequena quantidade de livros (MARTINS, 2002). É interessante destacar que a realidade da Europa Ocidental não era exatamente a mesma da Oriental, onde o Império Bizantino (parte oriental do antigo Império Romano) dominava: as bibliotecas bizantinas tinham um caráter um pouco diferente, com o “profano” se desenvolvendo mais. Inclusive, a fuga de intelectuais para o Ocidente ajudou a trazer o Renascimento (SANTOS, 2012).

No final da Idade Média começam a surgir as universidades e, com elas, as bibliotecas universitárias. Embora fizessem parte das ordens eclesiásticas, sendo apenas uma extensão delas, e também ainda não tivessem caráter público, tinham um conteúdo temático mais amplo (MORIGI e SOUTO, 2006). Com o Renascimento, começam também a surgir as primeiras bibliotecas privadas na Itália, e, após a introdução da prensa de tipos móveis por Gutenberg, iniciou-se mais uma era de mudanças para as bibliotecas ocidentais (BATTLES, 2003).

A biblioteca deixa, em sinergia com os movimentos do fim da Idade Média, seu papel de detentora do conhecimento em favor do de disseminadora do conhecimento, seguindo a onda de desmistificação das posições impostas pela

igreja e desenvolvimento da ciência que marcou o início da Idade Moderna e que precedeu o Iluminismo (MORIGI e SOUTO, 2006). O bibliotecário também assume um papel mais central nessa nova forma de biblioteca, inicialmente como organizador do crescente número de documentos, e mais tarde como disseminador de informação (SANTOS, 2012). Embora, como vimos, a figura do bibliotecário já existisse na Idade Antiga, e fosse bastante respeitada, pois bibliotecários eram até mesmo tutores de reis, foi na Idade Moderna que ela começa a assumir um formato efetivamente de profissão.

Uma figura que também se desenvolveu na Idade Moderna é a figura do leitor: por um lado, aumentava a quantidade de pessoas alfabetizadas e interessadas na leitura; por outro, a biblioteca respondia a isso assumindo um caráter mais público. Esse caráter público não se dava porque as bibliotecas eram abertas para todas as pessoas, mas porque os livros passaram a estar disponíveis nas estantes, não mais trancados em armários ou acorrentados nas prateleiras. Dessa forma, o livro perdeu um pouco de seu caráter sagrado, assim como a biblioteca perdeu também um pouco de seu caráter religioso (MARTINS, 2002).

O Iluminismo que iniciou durante o século XVIII na Europa pregava o uso da razão (luz) contra o antigo regime (trevas) e defendia maior liberdade econômica e política. Nesse período, há um avanço do conhecimento que o consagraria como o século da classificação, e da tentativa de divisão dos conhecimentos. Também é o período de surgimento das grandes enciclopédias, que tentariam reaver o sonho da biblioteca de Alexandria, juntando todo o conhecimento em um único livro. Essa divisão do conhecimento, no século seguinte, levaria ao desenvolvimento de códigos de classificação usados até hoje na biblioteca: a Classificação Decimal Universal (CDU) e a Classificação Decimal de Dewey (CDD) (BURKE, 2012). A biblioteca começou a se desenvolver, durante esse período, como um centro de trabalho intelectual apoiada nos ideais iluministas, necessitando de divisões do conhecimento e catálogos cada vez maiores (BATTLES, 2003). Os ideais iluministas não se pautavam apenas no aumento do conhecimento em si, mas também na formação de um sujeito crítico, pautado no uso da razão e no acesso ao conhecimento pela educação. Para isso, a biblioteca seria uma aliada ideal.

Nesse período surge não apenas a figura formal do leitor, mas também novas formas de leitura, que serão abordadas mais adiante.

Já nos dias atuais, com o desenvolvimento do computador, da internet e de outras tecnologias, a biblioteca e o bibliotecário parecem estar novamente se modificando. Muda, assim, não apenas o papel do bibliotecário, que também passa a ser um mediador do conhecimento, como também o usuário, que não precisa mais estar fisicamente presente na biblioteca (MORIGI e SOUTO, 2006). O leitor se torna bem mais independente, e consegue pesquisar com mais facilidade no catálogo (muitas vezes online) da biblioteca sem precisar sequer sair de casa, muitas vezes chegando na biblioteca já sabendo a localização do livro.

A biblioteca também sofre mudanças em função do que se chama hoje de sociedade do conhecimento (BURKE, 2012). Para Burke, as universidades deixaram de ser centrais para a produção do conhecimento, com o surgimento de produção de conhecimento industrial e os chamados *think tanks*. Assim, as universidades começam a funcionar, de acordo com o autor, de forma cada vez mais parecida com as empresas, com produção em massa, avaliações de eficiência, etc. E isso também afeta as bibliotecas universitárias, parte desse processo, e talvez até mesmo as bibliotecas como um todo, já que deixam de ser vistas como núcleo de um conhecimento cada vez mais descentralizado. Além disso, no campo da biblioteconomia também há alguns indícios de tratamento da biblioteca como empresa: o uso do termo “cliente”, por exemplo, tem se tornado frequente para designar os usuários da biblioteca (CORRÊA, 2014).

É possível notar que as bibliotecas não mudaram apenas como espaço e como instituição. As mudanças também se aplicam aos livros e aos leitores, afetando, também, a maneira como se lê um livro. Ler um documento hoje não acontece da mesma maneira que se lia o mesmo documento há dois mil anos, por exemplo. De acordo com Fischer (2003), a leitura inicialmente era feita em voz alta, e seguiu sendo o modo de leitura dominante até o fim da Idade Média. A palavra usada para “ler” no Egito Antigo era a mesma palavra usada para “recitar”.

O suporte físico do documento também é importante não só para a leitura, mas para pautar o seu próprio conteúdo. Como teria sido possível escrever um

livro extenso de ficção em tabletes de argila? Não é à toa que a maioria dos tabletes de argila recuperados na Mesopotâmia não eram obras de ficção, mas inventários, catálogos, e documentos administrativos em geral (FISCHER, 2003). Ou seja, seu caráter físico, não-hermenêutico, como chamaria Gumbrecht (2010), afeta o lado hermenêutico e vice-versa, pois ambos se complementam. Como também destaca Fischer (2003), os grandes documentos administrativos na Mesopotâmia, expostos publicamente, não eram feitos para serem realmente lidos e entendidos pela população, mas criados justamente pela sua presença, apenas para “estarem ali”, já que a maioria da população, de qualquer forma, não sabia ler. Eram grandes escritas talhadas em rocha tratadas como verdadeiros monumentos, das quais se destaca, por exemplo, o Código de Hamurabi.

A prensa móvel é um exemplo do impacto que uma mudança material pode ter. O que ela trouxe aos livros foi um padrão, uma espécie de “perda de identidade”: o livro que alguém tem é igual ao que as outras pessoas têm, enquanto os mais antigos ou eram originais escritos pelo autor, ou feitos por copistas. O livro por bastante tempo teve, no entanto, um caráter coletivo: a “identidade” de um autor é algo relativamente recente, e mesmo agora, o manuscrito autoral que resulta em um livro sofre alterações de corretores, editores, possivelmente tradutores, etc. (CHARTIER, 2010).

McLuhan (2005) reforça as mudanças causadas pela prensa de tipos móveis, destacando que a mecanização, baseada em repetitividade, alimenta, entre outras coisas, a ilusão de que o espaço é visual, uniforme e contínuo. O nacionalismo, para o autor, também é consequência disso, pois, com o consequente agrupamento de escritos em vernáculo, houve a união da população em torno de um ideal nacional.

É mais ou menos nessa direção que Chartier (2010) aponta ao dissertar sobre o que é um livro, o que é uma definição necessária para este trabalho. O autor diz que o livro tem uma dupla natureza: material e discursiva. Ambas se combinam e modificam uma a outra, e são também pautadas pela dupla natureza do autor, que vê o livro como sua obra, e do leitor, que interpreta o livro à sua maneira. Davidson (1988) vai em um caminho similar ao colocar o livro como produto de objeto físico, sistema de signos e produto final de diversas artes e trabalhos. A biblioteca pode ser pensada da mesma forma: tendo um lado

material (mesmo a biblioteca digital ainda tem alguma materialidade) e um lado discursivo através de seus materiais, quase um lado “hermenêutico e não-hermenêutico”.

Chartier (2010) ainda lembra de mais um fator que deve ser levado em conta ao se falar na mudança que os documentos sofreram ao longo da história: sua disseminação. Isso é pautado tanto pelo suporte físico do livro, como também pelo tipo de público ao qual o documento se dirige, e, ainda, quanto à forma de leitura. Se os documentos antigamente eram lidos em voz alta (ou até mesmo cantados), como já mencionado anteriormente, lê-los silenciosamente nos dias de hoje não evoca os mesmos significados. Conforme a alfabetização também foi se desenvolvendo, os autores dos livros pararam de se dirigir quase que exclusivamente aos aristocratas e passaram a escrever romances mais populares. O livro, então começa a ter uma conexão maior com a emoção dos leitores, visto que antes ele era mais voltado para o utilitarismo e uma interpretação mais “dura” (FISCHER, 2003).

Em um contexto de jogo, no entanto, como definir o que seria uma biblioteca? A definição etimológica, como já visto, é de que a biblioteca seria um depósito de livros. No entanto, se qualquer lugar em um jogo que tiver livros for considerado uma biblioteca, o número de “bibliotecas” a serem analisadas pode se tornar grande demais. Até mesmo cavernas ou cabanas que tivessem livros teriam que ser consideradas bibliotecas. Pode-se argumentar que esses locais teriam que ter a intenção de armazenar livros, ou a função de depósito para ser considerado uma biblioteca. Contudo, como avaliar a “intenção” ou “função” de uma possível biblioteca em um jogo? Como saber se eles estão lá para serem armazenados ou simplesmente “estão lá”?

Milanesi (1983) apresenta alguns conceitos históricos de biblioteca que se complementam com os já discutidos. A biblioteca, no início de sua história, era basicamente usada como sinônimo de acervo, e era considerada tão preciosa que era quase como um tesouro. As bibliotecas eram repositórios de conhecimento, quase todas pertencentes à igreja ou ao Estado, conforme dissertado nos parágrafos anteriores. E, como visto, a partir da Idade Moderna a biblioteca começa a ter uma função educativa, deixando de ser meramente um acervo e passando a se tornar um serviço. Começa, também, a ser vinculada à pesquisa científica. Esse conceito foi se desenvolvendo também ao longo da

contemporaneidade, e hoje a biblioteca é vista, teoricamente, como um lugar democrático de informação, que sistematiza o acesso a ela e auxilia a todos que a procurem.

Essas definições têm respaldo no campo da biblioteconomia. Contudo, como aplicar essas definições a representações visuais sobre bibliotecas em games? Nos games, muitas vezes não temos um contexto amplo de onde e como a biblioteca está inserida e qual sua função na narrativa. Por exemplo, uma biblioteca em uma cidade pode estar melhor contextualizada: os personagens podem se referir a ela como uma biblioteca, pode haver um bibliotecário, o mapa pode apontar o local como “biblioteca”. Nem sempre há esse contexto, no entanto, pois o jogador pode simplesmente entrar em um local abandonado que ninguém menciona e, ainda assim, reconhecer a biblioteca por sua representação visual. É por essa representação visual que reconheceríamos a biblioteca, e não por sua função de “acesso à informação”, “de pesquisa” ou “educativa”. Entramos em um local com várias estantes e livros e reconhecemos o local como biblioteca, mesmo que não esteja servindo a nenhuma função, que não haja nenhum personagem para falar da biblioteca, ou mesmo sem o jogo sequer apontar que aquele local é uma biblioteca. A representação verbal (o jogo apontando que aquele local é uma biblioteca, ou personagens mencionando o local como uma biblioteca), portanto, seria importante para auxiliar o reconhecimento de um local dentro do jogo como biblioteca. Todavia, nem sempre isso acontece. Como encaixar, por exemplo, uma biblioteca abandonada, ou em ruínas, dentro desse conceito teórico? Ou como sequer saber que aquele local é uma biblioteca, se foi realmente criado para ser uma biblioteca? Ainda há os conceitos clássicos de biblioteca como sinônimo de “acervo”, mas quão grande precisaria ser o acervo para um local ser considerado biblioteca? Qualquer conjunto de livros formaria uma biblioteca? Como saber se aquele local está sendo usado para ser um acervo? Nesse caso, voltamos ao mesmo problema do conceito de “depósito de livros”. Em resumo, apesar de todos esses conceitos serem úteis para o campo da biblioteconomia, e até mesmo para uma análise das representações sobre bibliotecas, há uma certa dificuldade em utilizá-los para definir o que é uma biblioteca dentro de um jogo e o que não é.

Nesse sentido, é necessário pensar em um sentido múltiplo de bibliotecas, visto que sua própria representação em games será múltipla. Eventualmente, poderão haver divergências sobre o que é considerado biblioteca ou não. Os locais que esse trabalho considerou bibliotecas talvez não sejam reconhecidos por outros jogadores ou pesquisadores como tais, ou vice-versa.

Esses aspectos também são relevantes para discutir as características atuais da biblioteca e do livro, diante da importância da digitalização e dos novos meios eletrônicos e digitais já na década de 90. Essa nova mudança de suporte também traz mudanças quanto à forma de escrever e à forma de ler: uma pessoa lendo um livro digital na praia não precisa ficar com receio de o vento virar as páginas do livro, ou de elas se encherem de areia, apesar de isso poder acontecer com o seu suporte (tablet, notebook, etc.). Outro exemplo: como um livro de colorir funcionaria digitalmente? Ou um livro como “Destrua Esse Diário”, de Keri Smith, onde, ao longo de várias páginas, são propostas diferentes maneiras do leitor destruir o livro: como esse livro poderia ser representado em um livro digital? Se só existisse o formato digital, poderia esse tipo de livro ser viável?

Nessa linha, Sehn e Fragoso (2015) reforçam novamente a importância da materialidade do livro, mesmo quando digital: para ler livros digitais, algumas das pessoas que participaram da pesquisa apontaram como vantagens de tablets ou aparelhos específicos, como o Kindle, a sua mobilidade, similar à dos livros impressos, além de outros aspectos materiais como o peso, que seria menor que o de livros impressos. Os leitores pesquisados também relatam que relacionam o suporte do livro com o tipo de leitura que realizam: alguns dos entrevistados preferem a utilização de livros digitais para estudo e a utilização de livros impressos para “leitura por prazer”.

A leitura nos últimos séculos também vem sofrendo muitas mudanças. Hoje, por exemplo, temos vários tipos de leitura: podemos tanto ler um livro quanto um comentário em uma rede social. Há até mesmo a chamada “leitura acidental”, quando lemos “sem querer” o anúncio de uma loja. Também é importante destacar que a leitura não virou apenas uma ação de indivíduos, mas até mesmo um fator socioeconômico relevante para os países: o combate ao analfabetismo ainda tem um importante papel em nossa sociedade como um

todo, o que dá a leitura um status muito diferente do que tinha antigamente (FISCHER, 2003).

Podemos ver que a história da biblioteca, do livro e da leitura estão interligadas. As modificações que ocorrem em um acabam afetando o outro, e vice-versa, bem como as mudanças externas da sociedade, como as mudanças dos tipos de suporte de documentos. A seguir, veremos também como a biblioteca é afetada por ideologias que surgiram na Idade Moderna, como o Iluminismo.

3.2 BIBLIOTECA E MODERNIDADE

Nesta subseção, quando for falado de modernidade, isso não se refere necessariamente ao período da Idade Moderna. A modernidade, neste caso, é entendida aqui como um conjunto de valores que são basilares para a Idade Moderna e o Iluminismo, mas os ultrapassam no tempo. Estes foram destacados por diversos autores que serão apresentados nessa subseção e são compartilhados por diversas instituições, entre elas, a biblioteca. É interessante ressaltar que alguns desses valores, como a ligação entre a biblioteca e o conhecimento, já estavam presentes no projeto de biblioteca desde a Antiguidade, com outros adentrando conforme as bibliotecas foram se desenvolvendo. Esta seção apresenta algumas conexões entre a biblioteca e os valores “modernos” que, segundo a hipótese deste trabalho, estão presentes nas representações sobre as bibliotecas nos atuais games com temática medieval.

Uma das principais características dos “modernos” para Latour (1994), talvez até mesmo o principal para o autor, é a separação do conhecimento. Para ele, todos os conhecimentos estão ligados, mas insistimos em separá-los e resistimos a misturá-los devido aos nossos vínculos com a modernidade. O autor investiga a separação do conhecimento até chegar ao que seria uma “separação primária”, instituída pela modernidade, entre a natureza e a sociedade. No entanto, por mais que “os modernos”, como os chama Latour, se esforcem por impor essa separação, os objetos híbridos continuam se proliferando. Continuamos vendo misturas entre assuntos que pode parecer estranho que se misturem, como química e política internacional. Isso porque não basta que a modernidade negue que essa hibridez exista.

Essa divisão cada vez maior do conhecimento tem ligação com as bibliotecas, principalmente na Idade Moderna e na Idade Contemporânea, quando métodos de classificação cada vez mais complexos foram sendo inventados, com cada vez mais categorias e subcategorias (BURKE, 2012). Os dois sistemas de classificação mais utilizados atualmente⁶ são capazes de gerar milhares de classificações diferentes, podendo variar de extremamente genéricas a extremamente específicas. Entretanto, embora haja espaço para combinar assuntos diferentes, esses sistemas estão baseados nos valores da modernidade, de modo que os livros “híbridos”, como os chamaria Latour, tornam-se particularmente difíceis de classificar.

A fragmentação do conhecimento na Idade Moderna e Iluminismo acabou gerando várias novas disciplinas, resultando no que Burke (2012) chama de “era da classificação”, onde se perde a visão do “todo” e o conhecimento vai se especializando cada vez mais, gerando cada vez mais divisões e subdivisões. O bibliotecário está no centro desse processo, visto que um dos seus trabalhos é classificar os documentos. Ainda assim, a multiplicação das divisões converge com o aumento do conhecimento, tornando evidente a impossibilidade de uma biblioteca abrigar obras que deem conta de todos os aspectos em todos os temas. Isso resulta em bibliotecas cada vez mais especializadas e voltadas para alguns assuntos em particular em detrimento de outros. Com isso, embora o “sonho da Biblioteca de Alexandria” tenha permanecido vivo tanto na Idade Média quanto na Contemporânea, a biblioteca atual constitui um contraponto à tentativa de construir uma grande biblioteca que reunisse todo o conhecimento do mundo.

Na Idade Moderna e Contemporânea houveram muitas tentativas de tentar reunir o conhecimento todo em um só lugar, para que todos pudessem ter acesso e se tornassem “iluminados” (justamente daí o nome de Iluminismo). Inicialmente, a ideia não era uma biblioteca, mas um único livro, e aí surge, de acordo com Gumbrecht (2010, p. 57), a grande era dos dicionários e das enciclopédias, mencionadas anteriormente:

Em nenhuma outra época se acreditou tão profundamente no poder do conhecimento. As enciclopédias continham a

⁶ CDU (Classificação Decimal Universal) e CDD (Classificação Decimal de Dewey)

expectativa utópica de que um dia o conhecimento sobre o mundo seria total, e esse conhecimento total seria o ponto de partida para criar novas instituições sociais e políticas perfeitamente adaptadas às necessidades da humanidade.

Já aí também começaram a surgir os primeiros problemas: de acordo com Gumbrecht, a Enciclopédia de Diderot e d'Alembert, uma das mais famosas da época, continha muitas descrições contraditórias sobre diferentes fenômenos que tinham sido abordados por diferentes autores. O espaço e o custo também eram problemas, visto que novos conhecimentos iam surgindo e a enciclopédia precisava ser sempre atualizada.

Ainda hoje, o fascínio do sonho de Alexandria ainda não desapareceu. Entre alguns exemplos recentes da tentativa de “restaurar” o projeto de Alexandria podem se destacar o Mundaneum, de Paul Otlet (um dos criadores da CDU), um repertório mundial do conhecimento em fichas catalográficas (também chamado de “Ré-pertoire Bibliographique Universel”), e a Infobahn (Information Highway) de Larry Ellison, chefe-executivo da Oracle Corporation, que afirmava querer criar uma biblioteca de Alexandria moderna (PEREIRA, 1995). Aqui também é interessante mencionar o projeto Xanadu, de Ted Nelson, que, de acordo com Rosenzweig (2001, p. 549, tradução do autor), era “[...] uma grande visão de uma biblioteca e sistema de publicação universal”.

Bennett (2009) apresenta, nesse sentido, três paradigmas de “designs” de biblioteca que acompanham as mudanças tecnológicas: a biblioteca voltada ao leitor, onde se destacam as das ordens monásticas, com muitas mesas e escrivaninhas para leitura, onde a quantidade de livros era mais secundária; a biblioteca voltada para livros, com muitas estantes e livros ocupando bastante espaço (e, embora o autor cite bibliotecas desenvolvidas após a invenção da prensa móvel, podemos colocar também como exemplo bibliotecas como a de Alexandria, que se caracterizavam por seu grande número de volumes); e, por último, que o autor considera o paradigma mais atual, é o da biblioteca voltada para o aprendizado, com bibliotecas tendo até mesmo cafeterias, entre outras estruturas, para estimular a troca de ideias.

Essa ligação da biblioteca como lugar de conhecimento (aqui, leia-se conhecimento científico) vem da Antiguidade, mas se desenvolveu principalmente, como vimos, na modernidade e no iluminismo. Também

podemos nos perguntar como a biblioteca pode se tornar um lugar de outros tipos de conhecimento: o do cotidiano, do senso comum, como vimos na Teoria das Representações Sociais. Para isso, a biblioteca teria que deixar de ser um lugar dedicado ao conhecimento registrado sob a forma de texto para acolher, também, manifestações orais e, mais ainda, interações sociais. Afinal, as representações sociais se manifestam também através de conversas entre as pessoas, que são reprimidas por uma demanda frequente nas bibliotecas: o silêncio.

Aqui aborda-se o silêncio não apenas como ausência de barulho, mas como uma sensação, um clima que é imposto através de toda uma cultura que vem se desenvolvendo desde o início das bibliotecas. Não se diferencia muito, por exemplo, do silêncio que percebemos nos cemitérios: embora não haja ninguém exigindo o silêncio, ele é reforçado pelo próprio ambiente.

Bastos, Pacífico e Romão (2011) falam sobre a política do silêncio, no silêncio como uma maneira de censura que impede que os leitores possam formar sentido, principalmente nas bibliotecas escolares. O mais irônico em relação ao silêncio ser imposto para que o estudo seja possível é que o conhecimento se dissemina em interações e conversas, tanto quanto, talvez até mais do que através da leitura de livros ou textos. Burke (2012) salienta a importância das conversas informais entre pesquisadores e a interação entre eles para a circulação do conhecimento, assim como Moscovici (2011), ao falar do universo consensual como ideal para a criação de representações sociais, que também são um tipo de conhecimento. Ou seja, se a biblioteca realmente deve estimular a busca por conhecimento, o silêncio acaba sendo prejudicial. Isso não significa que se deva permitir barulho por toda a biblioteca, e sim que o silêncio seja restrito a algumas salas de estudo (SANCHES NETO, 1998).

Essa questão do silêncio está também relacionada ao fato de que a biblioteca se caracterizou por fazer parte do campo que Gumbrecht (1998) chama de hermenêutico: a leitura silenciosa é voltada ao mental, ao significado, à imaterialidade. No entanto, temos também conexões “não-hermenêuticas” com o próprio livro, quando por exemplo, ao comprarmos o livro novo, o cheiramos para sentir o “cheiro de livro novo”, tornando-o mais do que meramente um artefato portador de informação. Livros também têm sua história: sua deterioração, anotações, palavras sublinhadas, podem dizer muito sobre a

história do livro e da própria biblioteca. E mesmo um livro digital pode ter palavras realçadas e ser, de certa forma, modificado pelo seu dono. No entanto, é interessante notar que esse silêncio contrasta, conforme vimos na subseção anterior, com o fato de que a leitura, originalmente, era feita em voz alta. A leitura silenciosa, hermenêutica, só veio a se desenvolver em meados da Idade Média, de acordo com Fischer (2003). E apesar de, muitas vezes, associarmos a leitura automaticamente com leitura visual, sabemos que ela não é necessariamente ligada apenas ao sentido da visão, visto que temos audiolivros, além do fato já mencionado de antigamente a leitura ser feita de forma oral, e, ainda, hoje termos linguagens de tato como o braile.

O “caráter” hermenêutico parece estar muito ligado à reprodutibilidade técnica da qual fala Benjamin (1996), embora Benjamin se foque mais na fotografia e no cinema. Isso, para Benjamin, afeta o valor e a “aura” da arte. Com a invenção da prensa móvel, os livros tornaram-se os primeiros produtos a ter a característica de passarem a ser produzidos em massa. O livro deixaria, assim, de ter um caráter ritual, em que, para lê-lo, havia uma série de condições, principalmente os livros e papiros mais antigos. Com a multiplicação das cópias, os livros passaram também a circular, ao invés de terem que ser lidos em locais definidos e considerados apropriados. O “valor de culto” do livro foi, assim, substituído pelo “valor de exposição”, o que fez com que, segundo Benjamin, sua “aura”, ou seja, as características que o tornam único, diminuísse. Contudo, conforme demonstrado, tanto a biblioteca quanto o livro ainda possuem valores não-hermenêuticos ou “valores de culto” que podem ser usados tanto pelo bibliotecário quanto pelo usuário para criar novas significações. Isso se deve, em grande medida, ao fato de que o valor de culto do livro (e da biblioteca) está associado ao conhecimento, considerado imaterial, e não à materialidade do objeto. Em outras palavras, está associado ao que pertence ao campo hermenêutico, em detrimento do campo material.

A ligação entre biblioteca e conhecimento sempre foi muito forte, ainda que o conhecimento fosse muitas vezes considerado perigoso ou proibido. Contudo, algumas características específicas que foram se desenvolvendo na sociedade ao longo dos anos também atingiu a biblioteca, mudando seu papel e sua maneira de funcionar. Portanto, é interessante ver como essas

características podem possivelmente afetar as representações sobre bibliotecas em uma mídia específica.

4 GAMES

É fácil, ao falar de jogos, esquecer que eles existem há milhares de anos, visto que a palavra jogo, hoje em dia, é quase um sinônimo para “videogame” ou “jogo de computador”. Embora não seja relevante para esta pesquisa tratar aqui da história de todos os jogos, é interessante iniciar com um breve histórico do estudo dos jogos e de um dos principais “pontos de disputa” que se criou nesse campo que parece ter relação com os conceitos abordados nas seções anteriores, principalmente os de hermenêutica e não-hermenêutica: a “disputa” entre a narratologia (estudo das narrativas dos jogos, adaptado dos estudos de narrativa da literatura) e a ludologia (estudo dos efeitos lúdicos dos jogos, a sua “essência”). Além disso, também é importante discutir sobre o que existe dentro do mundo do jogo e o que está fora do mundo do jogo. Isso também será importante na hora de verificar como os livros e bibliotecas são representados, para observar se os livros são objetos que são colocados como sendo reconhecidos pelos personagens, integrado ao seu mundo, ou se são algo externo, que existe apenas para o jogador.

Os três teóricos mais importantes que começaram a definir o que é um jogo, suas funções e regras, são, de acordo com Amaro e Frago (2018): Huizinga e sua teoria do Círculo Mágico; Roger Callois, que divide os jogos em *paidia* e *ludus*; e Gadamer, que analisa o jogo como experiência de uma obra de arte. Com o surgimento dos consoles de videogame, no entanto, um novo tipo de jogo precisa ser estudado: o jogo digital. Começam a aparecer também, de acordo com Mayra (2008), estudos sobre a interação jogador-máquina, de como o “jogar” do jogador interage com o design do jogo e, dessa forma, cria novos significados.

No entanto, houve um “embate” no campo de estudo de games que também se desenrolou ao longo do tempo em que os estudos dos jogos foram se desenvolvendo, e que se relaciona com os conceitos de hermenêutica e não-hermenêutica desenvolvidos nas seções anteriores. Trata-se de uma discussão entre narratologia e ludologia como maneiras de analisar jogos. A narratologia se aproxima dos jogos normalmente pelo seu potencial narrativo, utilizando teorias principalmente vindas da literatura, enquanto a ludologia tenta se aproximar mais da “essência” do jogo, ou seja, daquilo que o diferencia de outros

produtos midiáticos, e do caráter ativo do jogar (AMARO e FRAGOSO, 2018). Pode-se questionar, aqui, se a narratologia parece estar mais ligada à “hermenêutica” (interpretação do jogo) enquanto a ludologia se conecta mais com a “não-hermenêutica”, com a presença (a atividade de jogar e como o jogo se relaciona com o jogador).

Murray (2005) diz que estudiosos dos games gostam de desligar o game da história cultural e colocá-lo como acontecimento isolado, desconectados das formas de questionamento que serviram para outras mídias. Os eventos miméticos e representacionais seriam considerados por muitos estudiosos como irrelevantes. A autora reconhece os avanços do campo da ludologia, mas acha estranho o “ataque” à narratologia como se fosse um inimigo, visto que muitos ludólogos utilizam a narratologia em suas pesquisas. Ela comenta, também, que não existem “narratólogos” fazendo defesa da narratologia porque veem game e história como complementares, e não separados. Pearce (2005) acrescenta que, embora acredita que haja narrativas tanto em uma obra literária como Macbeth quando no xadrez, elas se desenvolvem de maneiras diferentes. Ao invés de perguntarmos se algo é narrativo ou não, diz Pearce, deveríamos descrever de que forma ele pode ser narrativo. De que maneira, no game, a agência poderia contribuir para o desenvolvimento de uma narrativa? Como as narrativas se desenvolvem, por exemplo, através da exploração do espaço?

Já Aarseth (2012), que se denomina ludólogo, diz que as críticas não eram um “banimento” da narrativa dentro do estudo dos games, mas que eram relacionadas à necessidade de um critério rigoroso para a sua utilização em estudos científicos nesse campo. Ele também destaca que a agência, por si só, não seria uma narrativa, ou todo ato dentro de um game se tornaria uma narrativa, tornando a análise de narrativas vazia. O autor fornece variados meios de possíveis análises de elementos narrativos dentro de um game, incluindo modelos e categorias que poderiam guiar uma análise, os quais serão apresentados mais adiante.

Frasca (2003) diz que esse embate, na verdade, nunca existiu, porque é baseado em percepções errôneas sobre o que é a narratologia e a ludologia, ou de interpretações erradas do que determinados autores disseram. A ludologia, diz o autor, não nega a importância da narrativa, apenas não acha que só a narratologia sirva como forma de análise de games, que têm propriedades

diferentes de outras mídias narrativas como o cinema e a literatura. Ele também acrescenta que ambas podem trabalhar juntas.

A perspectiva que esse trabalho pretende tomar é justamente de uma junção dos dois conceitos. Ambos os lados são importantes e podem ser abordados dentro de uma análise. Assim como Gumbrecht (2010) coloca que tanto o sentido hermenêutico quanto o não-hermenêutico são importantes para a produção de significado (já que o significado é, justamente, formado por essas duas partes), também pode ser concluído que uma análise profunda de um game demanda que tanto a sua parte lúdica quanto sua parte narrativa sejam levadas em conta.

O game, apesar de ter suas características únicas, como a interatividade e agência, ou a dependência de equipamentos específicos para jogar, também é composto tanto de características hermenêuticas quanto não-hermenêuticas. Ambas têm seu peso, maior ou menor, em sua configuração, tendo em conta não apenas o design do jogo, mas a agência que o jogador exerce sobre ele. Uma análise que vise identificar as representações dentro de um jogo deve levar isso em conta e adaptar seus métodos de acordo.

Dado que este trabalho pretende abordar questões não-hermenêuticas, é importante falar também dos aspectos materiais dos objetos do jogo. Nesse sentido, uma questão essencial a se abordar seria a diferença entre estar “dentro do mundo do jogo” e “fora do mundo do jogo”. Essas ideias são significativas para avaliar, por exemplo, como um livro é apresentado, enquanto objeto material, dentro de um game, bem como também é útil para situar a biblioteca em seu espaço e seu contexto, tanto de jogo quanto narrativo.

Ao falar de interfaces de software, Fragoso (2014) apresenta três paradigmas: o primeiro é a interface material, assim designada porque corresponde aos elementos de interface que existem materialmente no mundo do jogo. Esse seria o exemplo de um livro em que realmente aparece como livro, com páginas que podem ser viradas, de maneira semelhante à analógica. O segundo exemplo seria o de uma interface integrada, como o de instruções em um capacete que o jogador estaria usando, ou instruções por voz. São elementos que também existem no mundo do jogo, porém sua materialidade é de outra natureza. E o terceiro são as interfaces externas, que são visíveis apenas para o jogador, mas não existem no mundo do jogo, como os menus.

Ao falarem de mapas, Fragoso, Freitas e Amaro (2019) também mencionam fatores intradieгéticos e extradieгéticos para definir se o mapa está integrado ao mundo do jogo ou não. Entre esses fatores estão a forma que o mapa é desenhado e a menção ao mesmo por personagens dentro do jogo. Essa característica de “ser mencionada por personagens” para fazer parte do mundo do jogo também é citada por Ryan, que fala sobre elementos intradieгéticos e extradieгéticos na interatividade entre jogador e game (2006, p. 135, tradução do autor):

Todas essas intervenções do sistema dizem respeito a comandos que não podem ser processados. Nesse exemplo [de o sistema dizer ao jogador que não reconhece um verbo ou comando] o verbo irreconhecível é assinalado de maneira externa ao mundo ficcional; mas em um sistema de diálogos como em *Galatea*, o problema pode ser lidado de maneira intradieгética apresentando o mal-entendido como parte de uma conversa. O personagem pode simplesmente dizer “Eu não entendo o que você está dizendo” sem sair de seu papel, ou o registro do mal-entendido pode ser feito através de uma voz narrativa: “Ela claramente não sabe do que você está falando” (*Galatea*). Nesse caso o mal-entendido envolve o personagem e o avatar do jogador, e toma lugar no mundo ficcional, enquanto no exemplo de *Spider and Web* está localizado no nível do mundo real de interação entre o jogador e o jogo.

A autora também menciona os comandos que o jogador dá como exemplo de diferenças entre estar “dentro do mundo do jogo” e “fora do mundo do jogo”. Se o jogador dá o comando através de um diálogo, como se estivesse em uma conversa com outro personagem, então isso está dentro do mundo do jogo. Muitas vezes, contudo, o jogo disponibiliza uma “linha de comando” ao invés de resolvê-lo por diálogo. Aqui a autora se refere principalmente a ficções interativas, onde o jogador pode selecionar a opção “matar personagem” ou efetuar esse comando diretamente ao sistema por digitação.

Nesse sentido, também cabe citar a definição de espaços de jogo de Fragoso (2015). Ela divide os espaços em três: o espaço imaginado, onde ocorre a ficção; o espaço da enunciação, que são os elementos visuais que compõem a imagem; e o espaço material, que é o espaço físico em que se encontra o jogador. A biblioteca em um jogo, portanto, estaria tanto no espaço imaginado quando no da enunciação. No entanto, um livro não necessariamente precisaria

estar em um espaço imaginado, pois pode existir somente para o jogador. Por exemplo, um livro pode ser usado como um tutorial para ensinar comandos ao jogador: ele não é reconhecido pelos personagens do jogo como um livro, ele existe apenas para o jogador. Em uma situação intermediária, podem existir livros que existem ou talvez existam no mundo do jogo, mas não são visualizados ou mencionados pelos personagens e aparecem para o jogador apenas na interface externa (FRAGOSO, 2014). Um exemplo seriam os bestiários (livros que contêm informações que o jogador enfrenta durante o curso do jogo), ou livros que conferem poderes ou pontos de habilidade aos jogadores quando são lidos, e que podem até mesmo ser consumidos e desaparecerem do inventário após o seu uso.

Resumindo, o campo dos estudos de games também desenvolveu similarmente, de certa forma, uma discussão entre hermenêutica e não-hermenêutica. Isso porque são ideias bastante amplas e que podem ser observadas em diferentes campos de estudo.

5 METODOLOGIA

Esta seção apresenta os procedimentos metodológicos utilizados para a realização da parte empírica da pesquisa. Em termos gerais, pode-se afirmar que a pesquisa tem abordagem qualitativa, de natureza básica, com cunho descritivo e documental (GODOY, 1995; SILVA e MENEZES, 2005). Primeiro, apresenta-se a análise de conteúdo, que foi o principal método da pesquisa, descrevendo suas etapas. A análise de narrativas de games é mostrada como um complemento da pesquisa, que procura abordar mais a parte material dos games. Em seguida, dando início à etapa de amostragem, desenvolve-se uma lista de jogos que diversas fontes consideraram possuir bibliotecas. Esses jogos foram divididos em categorias, conforme os interesses da pesquisa, para auxiliar nas etapas de recorte até a seleção final. Por último, após ter notado a forte recorrência de jogos que se passam em períodos análogos ao medieval, percebe-se a necessidade de dissertar sobre o conceito de neomedievalismo.

5.1 O MÉTODO

O método escolhido para esse trabalho foi a análise de conteúdo, levando em conta principalmente o livro de Bardin (1977). Decidiu-se por esse método porque ele abrange todo e qualquer tipo de material de comunicação, e pode ser continuamente adaptado dependendo dos objetivos e materiais da pesquisa. Nesse sentido, a análise de conteúdo serviria não apenas para descrever as bibliotecas, embora isso seja um passo da pesquisa, mas para fazer inferências e analisar como os objetos descritos estão relacionados. Um exemplo seria de como os objetos presentes na biblioteca se relacionam com ela.

A primeira etapa da análise de conteúdo é a descrição. Essa parte do trabalho teve inspiração no artigo de Lammes e De Smale (2018), que fazem uma descrição mais subjetiva de sessões de *gameplay*, em primeira pessoa, que expressam sentimentos, pensamentos e experiências. Essa maneira de descrever foi escolhida justamente por sua subjetividade, para revelar como se sente o pesquisador em relação ao objeto, algo importante para as representações sociais e para a parte não-hermenêutica dessa pesquisa. A própria Bardin (1977) também ressalta que a análise de conteúdo é ainda mais

útil quanto maior for a proximidade do autor da pesquisa com o objeto pesquisado.

Após a descrição, ocorrem as inferências e a interpretação. A inferência é a parte intermediária, ocorrendo antes da interpretação, e formando um elo entre descrição e interpretação. Bardin (1977) as descreve como deduções lógicas, o que leva o pesquisador a conhecimentos sobre as causas e consequências de determinados enunciados. Essas deduções podem ocorrer através de várias possibilidades de variáveis: sociológicas, econômicas, psicológicas, etc. Esta pesquisa se concentra mais nas variáveis históricas (como o neomedievalismo, por exemplo, que será apresentado na seção seguinte) e sociológicas (a visão social sobre a biblioteca) que levam à construção de determinadas representações sobre biblioteca. Essas deduções, portanto, levarão a uma interpretação final dos fatos.

Com essas inferências realizadas, os dados são submetidos a uma análise categorial. Este é um dos diferentes tipos de análise que a autora apresenta, porém foi o escolhido para essa pesquisa, por entender-se que se adequa melhor aos objetivos propostos. Essa técnica permite a criação de diferentes categorias de análise e a classificação dos itens de sentido observados na descrição segundo sua frequência (ou ausência) e repetição. Os dados são, assim, organizados em quadros de acordo com as categorias criadas.

Além desse método, e tendo em vista que este trabalho pretende abordar aspectos não-hermenêuticos, mostrou-se necessário utilizar as categorias da análise de narrativas de Aarseth (2012), pois elas se relacionam com a materialidade dos objetos do jogo. Aarseth (2012) propõe que as narrativas de games podem ser analisadas dividindo a história em núcleo (a parte que é a identidade da história, como a cena em que o lobo come Chapeuzinho Vermelho e sua avó) e satélite (fatos secundários que podem ser mudados, como Chapeuzinho Vermelho ter parado na floresta para pegar uma flor ou não). Dentre esses dois elementos, há outros que se dividem em quatro categorias para formar a narrativa no jogo: eventos, coisas/objetos, personagens e lugares, e que formam mais subcategorias.

Os eventos são classificados por Aarseth (2012) de acordo com a presença dos núcleos e dos satélites: ele pode ser totalmente planejado (“história

pura”), pode ter satélites dinâmicos (história jogável), núcleos dinâmicos (jogos de muitos caminhos e missões), e pode até mesmo não ter núcleos (jogo puro, como o xadrez). As coisas/objetos são caracterizadas pelo autor conforme seu grau de maleabilidade, podendo ser: estáticas, estáticas-usáveis, destrutíveis, mutáveis, criáveis e inventáveis. Já os personagens ele classifica pela sua profundidade: bots (sem identidade individual), rasos (nome e aparência individual, mas pouca personalidade) e profundos. Por último, os lugares são divididos de acordo com sua estrutura: linear, labirinto de muitos cursos ou mundo aberto.

Essas categorias devem ser utilizadas como guia geral, não como manual de análise. Como o próprio Aarseth (2012) destaca, alguns elementos não parecem ter caráter narrativo em si, servindo apenas para destacar qual o grau de agência do jogador dentro do jogo (como os objetos e os lugares). Diante da intenção de caracterizar a representação sobre as bibliotecas nos jogos, este trabalho pretende ser mais descritivo sobre a forma como o game aborda esses elementos e sua importância dentro do enredo, tendo em conta principalmente o papel da biblioteca.

5.2 A AMOSTRAGEM

A seleção dos jogos a serem analisados foi orientada pela intenção de otimizar o cumprimento dos objetivos. Assim, foi elaborada uma lista de jogos que são considerados como tendo bibliotecas. A primeira fonte de indicação foi o blog *Libraries in Videogames* (2019), cujos responsáveis divulgam imagens e textos de games que, conforme seus critérios, contêm uma ou mais bibliotecas. Alguns jogos também foram descobertos através de comentários de usuários do blog. Foram identificados 55 jogos. A segunda fonte de indicação foi uma consulta aberta aos membros do Laboratório de Artefatos Digitais da UFRGS, grupo de pesquisa onde se encontra o autor deste trabalho. Alguns jogos que já estavam na lista anterior foram mencionados novamente e 21 jogos novos foram identificados. Finalmente, foram acrescentados 10 jogos que o próprio autor deste trabalho considerava que tinham bibliotecas e ainda não estavam contemplados na lista. O resultado deste levantamento está apresentado no

Apêndice A. Esta primeira lista contém jogos de diversos gêneros e temáticas, uma vez que o predomínio do neomedievalismo foi percebido a partir dela.

Esse conjunto de jogos foi recortado conforme critérios voltados para o tema e objetivos da pesquisa. A primeira verificação foi no sentido de identificar se os jogos encontrados ou indicados realmente possuíam representações que pudessem ser identificadas como bibliotecas. Verificou-se que todos os jogos possuíam bibliotecas, mas vários não tinham imagens de livros, ou referências verbais a livros.

Em uma breve observação das bibliotecas nos games reunidos, notou-se alguns padrões de bibliotecas que não se encaixariam no tipo de análise que essa pesquisa propõe: são bibliotecas que estão nos games apenas como cenários, sejam cenários de fundo, ou nas quais o avatar do jogador possa caminhar por ela e até mesmo ter alguma resposta básica a interações como caixas de diálogos dizendo “essas estantes têm muitos livros complicados”. O que falta a essas bibliotecas é justamente a possibilidade real de interação, ou do exercício de agência. Na classificação de Aarseth (2012), essas bibliotecas não-interativas, ou pouco interativas, caberiam na categoria de objetos estáticos.

Por também só aparecerem como cenários, essas bibliotecas acabam não tendo muita importância dentro do enredo. Como essa pesquisa tem o objetivo de levar em conta não apenas a interação e o exercício da agência, mas também a narrativa, bibliotecas que não têm grande importância em um enredo dentro do game também não se encaixariam na análise.

Verificar se uma biblioteca tem alguma importância para um enredo parece uma coisa razoavelmente simples. Contudo, medir o quanto uma biblioteca em um game é interativa já é uma tarefa mais complexa. Para isso, recorre-se a Laurel (2014), que coloca que a interatividade é baseada em três variáveis: frequência (o quão frequentemente alguém pode interagir), alcance (quantidade de escolhas disponíveis) e significância (o quanto essas escolhas realmente importam). De acordo com esses conceitos, um game seria pouco interativo se você só pudesse escolher de vez em quando, a quantidade de escolhas não fosse muito grande, e não teria muitas consequências dentro do jogo. Já os games com muita interação seriam os que você pode tomar várias decisões a qualquer hora e com significado dentro do game. A autora ainda

acrescenta o fator de “imersão sensorial”, ou seja, o sentimento do jogador de que ele realmente está participando no que está acontecendo no game.

Levando em conta todos esses fatores, o conjunto de 86 jogos que tinham bibliotecas foi recortado em categorias, construídas com critérios relativos à possibilidade de interação com a biblioteca, os livros ou ambos, ao modo de exibição do conteúdo dos livros e ao efeito do conteúdo dos livros no jogo. Os resultados são apresentados no Apêndice B. A primeira categoria diz respeito à apresentação da biblioteca, dividindo-se, assim, em duas subcategorias: biblioteca como edifício (sem aparição de livros) ou bibliotecas e livros aparecendo como cenário. Em apenas dois jogos os livros não apareceram, enquanto outros 84 continham tanto bibliotecas quanto livros. A segunda categoria diz respeito à interação com a biblioteca e com os livros, dividindo-se em três subcategorias: interação com a biblioteca, mas não com os livros (30 jogos); interação com biblioteca e com livros (44 jogos); sem interação com biblioteca e com livros (12 jogos). Aqui vale ressaltar que se considera interação qualquer ação sobre esses objetos, não incluindo apenas a leitura (pular em um livro, por exemplo, é uma interação). Também vale lembrar que a interação com os livros não precisa ocorrer, necessariamente, na biblioteca. E, ainda, pensou-se em uma quarta subcategoria, que diria respeito aos jogos que não teriam interação com a biblioteca, mas teriam com livros. Contudo, nenhum jogo se encaixou nessa subcategoria. A terceira categoria diz respeito ao conteúdo dos livros, caso os jogos apresentem livros para leitura, e divide-se em duas subcategorias: livros que se apresentam “fora do mundo do jogo” (em caixas de diálogos, no inventário, etc.) (14 jogos), e livros que se apresentam na tela do mundo do jogo, de forma semelhante à maneira analógica de se ler um livro (14 jogos). Em 58 dos jogos essa categoria não foi aplicada por não haver apresentação de livros. E, por fim, a quarta e última categoria diz respeito à função dos livros no jogo, dividindo-se em duas subcategorias: livros que alteram o mundo do jogo (realizando missões, aumentando habilidades, sendo utilizados como inimigos, etc.) (27 jogos) e livros que não alteram o mundo do jogo (59 jogos).

A primeira (apresentação da biblioteca), a segunda (interação com biblioteca e livros) e a quarta categoria (efeito dos livros no mundo do jogo) foram utilizadas para separar os games que poderiam servir melhor aos objetivos da

pesquisa, visto que é preferível, neste trabalho, que haja tanto bibliotecas como livros, que a interação seja possível, e que os livros alterem, de alguma forma, o jogo. Ainda assim, há a terceira categoria (forma de apresentação do livro), que foi utilizada justamente para a seleção final: foi resolvido escolher um jogo de cada subcategoria, de forma a efetuar também uma comparação de como o conteúdo dos livros é apresentado em cada jogo.

É importante, contudo, deixar claro uma limitação dessa seleção, que também ocorreu na primeira observação, quando foi verificado se os games da lista realmente tinham bibliotecas. Essa observação sobre os games foi feita tendo como fontes as *wikis* específicas dos games, que são feitas por fãs, o conhecimento do autor e dos colegas de laboratório que indicaram alguns dos games, e vídeos de *gameplay* dos jogos disponíveis na internet. Contudo, a única maneira de realmente saber se essas informações estão inegavelmente corretas seria jogando todos os jogos, o que seria inviável pelo tempo disponível para realizar a pesquisa. Dessa forma, talvez haja, por exemplo, games que tenham livros com conteúdo para serem lidos pelo jogador, mas que não tenham sido percebidos nessa observação.

Neste processo de categorização, notou-se uma forte presença de jogos que se passam em período análogo ao medieval. Doze dos dezessete jogos selecionados se encaixavam nessa classificação, o que motivou a necessidade de abordagem do conceito de neomedievalismo para o estudo desses jogos.

A lista final de games em que o conteúdo do livro é mostrado fora do mundo do jogo foi:

1. The Witcher (2007) (Medieval)
2. Aion (2008) (Medieval)
3. The Witcher III: Wild Hunt (2015) (Medieval)
4. Pillars of Eternity (2015) (Medieval)
5. Eastshade (2019) (Medieval)
6. Dragon Age: Origins (2009) (Medieval)
7. Dragon Age: Inquisition (2014) (Medieval)
8. Black Desert Online (2015) (Medieval)

Já a lista final de games em que o conteúdo do livro é mostrado na tela do mundo do jogo, de forma semelhante à analógica, foi:

1. Stardew Valley (2016) (Contemporâneo)
2. The Elder Scrolls V: Skyrim (2011) (Medieval)
3. The Elder Scrolls III: Morrowind (2002) (Medieval)
4. Fallout 3 (2008) (Pós-apocalíptico)
5. World of Warcraft (2004) (Medieval)
6. Nancy Drew – Secrets Can Kill (1998) (Contemporâneo)
7. Divinity: Original Sin (2014) (Medieval)
8. Myst (1993) (Período indefinido)
9. The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC (2006) (Contemporâneo)

O game escolhido da primeira lista foi Dragon Age: Origins (2009), pelos motivos de ter uma quantidade considerável de bibliotecas, com uma delas tendo certa importância na narrativa, principalmente em uma das expansões do jogo, além de uma boa quantidade de livros e documentos disponíveis. Já o game escolhido da segunda lista foi The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), por alguns fatores importantes para a análise: a forte capacidade de agência desse jogo em particular, a grande quantidade de livros disponíveis para o jogador, o conhecimento prévio do autor em relação ao jogo e uma quantidade razoável de bibliotecas.

Antes das sessões de gameplay, foi necessário também fazer uma breve observação sobre os jogos escolhidos para verificar quantas possíveis bibliotecas haveriam. A exploração das bibliotecas nesses jogos seguiu três indicativos: o conhecimento prévio do autor sobre esses jogos, bem como a exploração do espaço durante as sessões de gameplay; as wikis feitas por fãs sobre esses jogos; e tópicos criados no website *Reddit*, em fóruns específicos desses jogos em que foi pedido que os jogadores apontassem locais que eles viam como bibliotecas nesses jogos.

6 NEOMEDIEVALISMO

O interesse pela Idade Média parece vir crescendo ao longo dos últimos anos, até mesmo em países que não passaram por esse período, como é o caso de países americanos. Esse interesse se manifesta na realização de feiras e festivais em homenagem à Idade Média e também no crescente surgimento de obras cuja caracterização faz analogia ao período da Idade Média, nas mais diferentes mídias: livros, filmes, séries de televisão, jogos digitais, etc. Em resposta a esse contexto vem se desenvolvendo a noção de “neomedievalismo”. Nessa seção é apresentado um breve conjunto de conceitos e se discute seu significado.

Lukes (2014) disserta sobre os vários aspectos do neomedievalismo e de como ele surgiu em relação ao medievalismo, que é o estudo científico da Idade Média. O termo teria sido utilizado pela primeira vez por Umberto Eco, por volta da década de 1970. Lukes apresenta várias visões sobre o assunto que foram desenvolvidas desde então: do neomedievalismo como um perigoso recorte que populariza uma visão eurocêntrica e cristã do período medieval, caracterizando, inclusive, a Europa como um lugar para pessoas brancas; já outros pensam que o neomedievalismo pode ser justamente uma forma mais leve de apresentar o período medieval para um maior número de pessoas, muitas vezes zombando ou negando o próprio medievalismo (caso, por exemplo, do clássico *Monty Python – A Busca pelo Santo Graal*). Uma terceira possibilidade consiste na utilização de cenário medieval (com maior ou menor precisão) para demonstrar preconceitos e problemas atuais. Diante das divergências em relação à definição do conceito, Lukes (2014, p. 6, tradução do autor) diz que o neomedievalismo é “[...] melhor compreendido como uma categoria estética”.

Eco (1986), ao se referir ao neomedievalismo, contudo, não parece usar esse termo para se referir a obras de ficção neomedievais: “[...] estamos procurando por “Idade Média confiável”, não por romance e fantasia, embora esse desejo seja incompreendido e, movido por um impulso vago, nos entregamos a um escapismo a la Tolkien.” (ECO, 1986, p. 63, tradução do autor). Eco, originalmente, utilizou mais o termo para comparar a Idade Média com a realidade atual (arquitetura das cidades, a “pax americana”, etc.) do que para se referir a obras de ficção que se passam em períodos análogos à Idade Média.

Também destaca como a Idade Média está sempre sendo “costurada” e reencenada. A definição de neomedievalismo que se refere principalmente a como o medieval aparece em obras de ficção é atribuída aos artigos de Carol L. Robinson e Pamela Clements, “Living with neomedievalism” e “Neomedievalism in the media: Essays on Film, Television, and Electronic Games” (GREWELL, 2010; LUKES, 2014). E, também, é uma definição que enfrentou boa dose de críticas, por atribuir ao neomedievalismo a principal característica de “negar a história”, característica que o faz ser criticado por Umberto Eco (GREWELL, 2010).

Grewell (2010) acrescenta alguns pontos em relação ao neomedievalismo: ele estaria trazendo de volta a disputa entre o “bem e o mal”, que já não estariam tão bem definidos em um mundo “pós-moderno”, onde nada é “preto e branco”. Dessa forma, a Idade Média serviria como cenário onde as coisas eram certas e as pessoas tinham ideais. Aqui é interessante confrontar essa colocação com a percepção de que, como já foi mencionado, os dualismos são acentuados na modernidade, de forma que outros períodos poderiam ser mais favoráveis para esse tipo de recuperação do que a Idade Média. Por outro lado, Grewell (2010) discorda que o neomedievalismo seria algo muito diferente de medievalismo, pois esse último pode incluir reencenações da Idade Média. O neomedievalismo, segundo ele, seria melhor encarado como uma nova faceta do medievalismo, podendo ser a “décima primeira Idade Média”, em referência às dez Idades Médias descritas por Umberto Eco⁷.

Marshall (2011) também sugere a existência de uma pluralidade de medievalismos, visto que há muitos tipos diferentes. Descrever o neomedievalismo, diz o autor, seria tentar descrever todas as mesas utilizando apenas uma mesa como exemplo. Nesse caso, seria um aspecto mais específico do próprio medievalismo. Ele não nega a história, apenas reconhece que é impossível reproduzi-la fielmente, apresentando um passado desprovido de cronologia, um passado “alternativo”. Toswell (2010) ainda acrescenta que o neomedievalismo depende, ao menos, de um “simulacro” do medieval, enquanto o medievalismo exige uma pesquisa do medieval.

⁷ O trabalho não traz aqui as dez Idades Médias de Umberto Eco, porque, como já mencionado, Eco está falando de semelhanças entre a Idade Média e o período contemporâneo, não de produtos midiáticos, que é como esse trabalho aborda.

Fitzpatrick (2011) propõe pensar o neomedievalismo mais como uma ação do que uma coisa. O autor diz que compreender seus efeitos e o porquê de ele existir são mais importantes do que definir um conceito de o que ele é, visto que está em constante produção e alteração, e a cada vez que tentamos defini-lo, ele já se modificou. Para isso, ele analisa a criação de commodities em *World of Warcraft*, e quais seus possíveis efeitos no jogo e fora dele. Ele também critica a característica de “negação da história” atribuída ao neomedievalismo, acrescentando que não faz muito sentido primeiro ter que aceitar a história, confiar nela, para depois negá-la.

Selling (2004) ainda discorda das colocações de autores, como Umberto Eco, para quem o neomedievalismo seria uma mistura de nostalgia nazista com ocultismo. O autor coloca alguns outros pontos para destacar o surgimento do neomedievalismo: o escapismo (uma ida do ordinário e do tédio para aventura e fantasia), o fato de a Idade Média ser facilmente reconhecível e conveniente (desde os contos de fada entramos em contato com ela) mas ao mesmo tempo mantendo um grau de “diferente”, sendo suficientemente longe da nossa realidade para aplicarmos menos os nossos padrões de plausibilidade e probabilidade. Também cita a desilusão com a racionalidade científica e a falta de espiritualidade, trazendo o retorno da magia e do sobrenatural como uma resposta cultural à “sociedade pós-moderna”. A fantasia medieval, diz o autor, pode tanto se conformar como também desafiar as ideologias dominantes na sociedade ocidental.

Stern (2002) também aborda outra problemática: por que o fascínio com a Idade Média aparece justamente agora, na explosão de uma era digital, com tecnologia muito mais avançada que a daquela época, e sendo, teoricamente, o ápice da revolução digital? O autor apresenta então a Idade Média como um possível sonho americano de um passado grandioso e cristão do qual os indígenas nativos americanos não poderiam fazer parte. Há, também, a questão de que a magia e a tecnologia são, muitas vezes, vistas como sinônimas. A tecnologia seria uma realizadora do que antes era visto como magia, e talvez a era tecnológica que vivemos possa trazer uma nostalgia do que era visto como mágico. O autor também fala em escapismo, ao apresentar um entrevistado que trabalhava com chips de computador, mas gostava de participar de feiras medievais justamente para escapar do mundo moderno.

O neomedievalismo é um conceito razoavelmente recente, e ainda está em discussão se ele é apenas um tipo mais específico do medievalismo, ou se deveria mesmo ser um campo de estudo separado. Para esse trabalho, entende-se o neomedievalismo justamente como essa “mistura” do moderno com o medieval, sem uma preocupação com a rigorosidade científica do estudo do medievalismo, já que o que parece tornar o neomedievalismo diferente do medievalismo é justamente a ficção.

7 OS JOGOS ANALISADOS: DRAGON AGE: ORIGINS E THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Como já salientado na seção anterior, os dois jogos escolhidos foram Dragon Age: Origins (2009) e The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Skyrim será apresentado primeiro nessa seção, seguido por Dragon Age.

7.1 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Nesta subseção, é apresentada a aplicação da análise de conteúdo, tendo como base o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, mais popularmente conhecido apenas como Skyrim. Ele é o quinto jogo da franquia *Elder Scrolls*, e foi lançado em 2011 pela Bethesda Game Studios. A seção é dividida, portanto, com a primeira parte sendo uma descrição da narrativa que o jogo nos conta (e como ela é contada) e, na segunda parte, a descrição subjetiva feita em primeira pessoa. Por último, são feitas algumas inferências baseadas nos fatos descritos, com as duas primeiras partes sendo mais descritivas do que analíticas.

Antes da parte descritiva, é relevante apresentar brevemente a empresa que produziu o game para colocá-lo em contexto. A empresa foi criada em 1986 por Christopher Weaver com o nome de Bethesda Softworks em homenagem à cidade em que a empresa foi fundada. Inicialmente, desenvolveu vários tipos diferentes de jogos, como jogos de hóquei e futebol, além de jogos baseados no filme *O Exterminador do Futuro*. Na década de 90, a empresa começou o desenvolvimento da saga *Elder Scrolls*, uma saga de RPGs tendo um foco em um mundo de inspiração medieval (ou neomedieval). Apesar do sucesso inicial de alguns desses jogos, ao final da década a empresa enfrentava dificuldades financeiras. Para lidar com isso, a empresa se reestruturou, através de uma nova companhia, a ZeniMax Media, responsável pela administração financeira da Bethesda. Em 2001, a Bethesda também se dividiu em dois núcleos: a Bethesda Softworks, que seria responsável por publicar os games (tanto feitos pela própria empresa quanto por outros estúdios), e a Bethesda Game Studios, que teria a função de desenvolvimento de jogos (THE HISTORY OF BETHESDA STUDIOS, 2018).

Além da continuação do enredo da saga Elder Scrolls, a Bethesda Game Studios também trouxe a saga Fallout, inicialmente desenvolvida pela Black Isle Studios. Fallout tem uma ambientação diferente da de Elder Scrolls, se passando em um mundo pós-apocalíptico. Ambas as sagas, segundo seus próprios desenvolvedores, foram pensadas de forma a terem um mundo bem aberto e que desse liberdade ao jogador. E, além disso, que esse mundo fosse construído de forma que o jogador pudesse criar a sua própria história (THE HISTORY OF BETHESDA STUDIOS, 2018). Entre essas liberdades, pode-se observar em alguns desses jogos que o personagem pode roubar objetos, matar outros personagens (inclusive personagens importantes que podem dar missões ao jogador), etc. Além disso, os outros personagens também reagem às ações do jogador, ao contrário de muitos RPGs, onde os roubos e ações hostis do jogador são muitas vezes ignorados, ou onde o jogador sequer pode realizar ações hostis contra quem quiser.

Essas duas sagas são as sagas de maior sucesso financeiro da empresa. O jogo The Elder Scrolls V: Skyrim havia vendido 20 milhões de cópias até 2014. Além disso, Fallout 4, lançado em 2015, vendeu 12 milhões de cópias apenas no dia do seu lançamento (MAKUCH, 2017).

7.1.1 Narrativa em Skyrim e bibliotecas

O jogo se passa no continente de Tamriel, mais especificamente no país de Skyrim, que dá nome ao game. O jogador assume o papel de um personagem sem nome que, ao longo da história principal do game, é desenvolvido como o “*dragonborn*” (nascido do dragão), uma espécie de “escolhido” para acabar com a ameaça dos dragões que atacam Skyrim, liderados por Alduin. O jogo também aborda uma guerra civil que ocorre em Skyrim, pois um movimento separatista de um grupo chamado de “Stormcloaks” busca se separar do império que governa a região. No entanto, como veremos, Skyrim é um jogo aberto, onde essas narrativas não são obrigatórias. Há jogadores que jogam Skyrim sem jamais realizar a chamada “missão principal”, que consiste em se tornar o *dragonborn* e derrotar Alduin.

Os eventos têm núcleos bastante dinâmicos, caracterizando Skyrim como um jogo de muitos caminhos e missões. Seus objetos podem ser tanto estáticos,

como estáticos-usáveis (caso de objetos como os livros, que podem ser movidos e lidos) e criáveis (armas e armaduras podem ser forjadas). O jogo possui uma quantidade considerável de objetos que podem ser interagidos, por mais simples que sejam, como baldes, cestos, bandejas, o que fortalece a agência do jogador. Há muitos personagens sem identidade (bandidos, fazendeiros, camponeses, guardas), mas também muitos personagens com um nome e até mesmo uma rotina de acordo com como o tempo passa, mas sem grande personalidade. E, embora Skyrim seja um jogo de mundo aberto⁸, ele também se divide em instâncias (masmorras) em que o espaço se torna um labirinto de muitos cursos, muito utilizado no cumprimento de missões para derrotar um chefe ou encontrar um objeto.

Os livros, em Skyrim, se apresentam de forma semelhante à analógica. Ao selecionar um livro, ele se abre na tela e pode ser folheado até o fim. Alguns livros concedem poderes ao jogador, aumentando suas habilidades. Outros iniciam missões, como procurar lendas ou objetos perdidos em ruínas. Há, também, vários livros que contam sobre as diversas histórias que o jogo possui. Exemplos são livros de história, livros sobre diferentes raças, livros que contam lendas, etc. Existem, ainda, os livros de ficção.

Uma das bibliotecas de Skyrim está localizada na fortaleza de Winterhold, bem ao norte do mapa. Ela faz parte tanto da missão principal, na qual o jogador pode procurar a ajuda do bibliotecário do local para obter informações sobre como encontrar um “Elder Scroll”, como também da missão secundária, caso o jogador decida entrar para o Colégio dos Magos de Winterhold. Outra biblioteca é a do Colégio dos Bardos, localizada na cidade de Solitude, capital de Skyrim. Há uma terceira possível biblioteca que é a que o próprio jogador pode criar, desde que tenha adquirido a DLC⁹ Hearthfire. Além dessas, há a biblioteca de Nightcaller Temple, que pode ser visitada durante uma missão secundária, e a biblioteca de Forte Neugrad. E, por último, na DLC Dragonborn, o jogo apresenta a biblioteca chamada de Apocrypha, que é a maior biblioteca (fisicamente) do jogo, visto que é uma biblioteca praticamente infinita à qual o jogador tem acesso

⁸ Um jogo de mundo aberto é caracterizado pela existência de um mundo que um jogador pode se mover de forma razoavelmente livre por todo o cenário do jogo.

⁹ DLCs (Downloadable Content) são conteúdos adicionais disponibilizados pela produtora que o jogador pode adquirir para incrementar o game.

a diferentes pontos, através de objetos chamados de livros negros. Como já foi indicado, essa descrição segue os indicativos de Lammes e De Smale (2018), tendo forte caráter subjetivo. Os textos das seções onde as descrições são apresentadas refletem essa subjetividade. Essas descrições são feitas na ordem que o autor as visitou. Como Skyrim é um jogo de mundo aberto, em que o jogador pode ir a praticamente qualquer lugar a qualquer momento, não existe uma ordem cronológica lógica para encontrar essas bibliotecas.

7.1.2 Minha experiência em Skyrim

Decido iniciar o game com um personagem meu já existente, já que criar um novo personagem demandaria tempo até poder chegar na fortaleza onde a biblioteca se encontra.

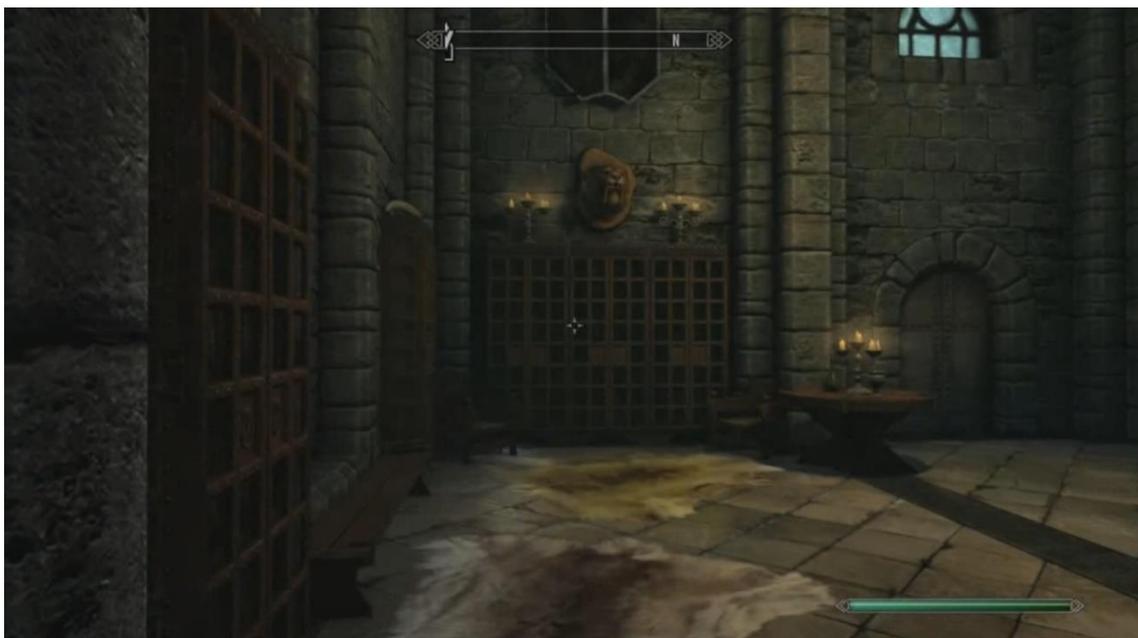
7.1.2.1 A biblioteca do colégio dos magos de Winterhold

Assim que o jogo carrega, abro o mapa para utilizar o recurso de “viagem rápida” até Winterhold, onde fica o Colégio dos Magos, que é onde se encontra a biblioteca, chamada de Arcanaeum. Ao chegar em Winterhold, percebo que é um lugar duro e frio, aparentemente isolado, bem ao nordeste no mapa de Skyrim. Me pergunto por que um colégio que parece ser tão prestigiado teria sua sede aqui. Me informo sobre isso com o dono da taverna local e com o jarl (título de nobreza), e então decido visitar o colégio. Passo por várias pontes até chegar à fortaleza onde se encontra a biblioteca. Após subir alguns degraus, vejo algumas estantes, já percebendo, ao colocar a “mira” do personagem sobre elas, que retirar um livro delas seria considerado roubo. Há também bancos e uma mesa com um candelabro. As estantes são fechadas e parecem armários, não sendo possível ler os livros dentro delas sem roubá-los primeiro. Após essa pequena entrada, há outra sala maior, circular, com mesas, livros e candelabros no centro, e mais estantes fechadas cobrindo totalmente as paredes, junto com cadeiras. Percorrendo-as, percebo que a maioria está trancada com chave, o que é algo incomum em Skyrim (a maioria dos objetos trancados pode ser aberto através da habilidade de destrancar fechaduras, mas algumas fechaduras só podem ser abertas com chave). Há alguns suportes de pedra envolvendo o

centro da sala, nos quais alguns livros estão colocados para consulta, mas não para retirada. Sinto-me feliz com o tamanho da biblioteca, mas irritado pelos livros trancados e pela pouca quantidade disponível.

Há algumas poucas janelas, todas mais próximas do teto e bem fechadas. A maior parte da luz parece vir de velas e candelabros espalhados por toda a biblioteca, em estantes e mesas. O chão é todo de pedra, embora seja coberto aqui e ali por tapetes que parecem ser de pele. Também há alguns enfeites exóticos que não parecem ter muito a ver com uma biblioteca, como presas de mamute, cabeças de animal empalhada e crânios. Portanto, o hall de entrada nem dá a impressão de uma biblioteca como costume reconhecer: não há livros, apenas armários fechados, e há objetos que não condizem com o papel normalmente esperado de uma biblioteca.

Figura 1 – Entrada da Biblioteca Arcanaeum



Fonte: O autor

Figura 2 – A Biblioteca Arcanaeum



Fonte: O autor

Ao me dirigir ao bibliotecário, que fica em um balcão no fundo da sala circular, me lembro como é curioso o fato do bibliotecário ser um orc. Orcs são uma raça normalmente retratada nos RPGs como “bárbaros”, uma herança que provavelmente veio de Tolkien. Seu nome é Urag gro-Shub. Ele tem a pele verde, uma boca com dentes grandes à mostra, cabelos brancos dos lados e uma grande barba branca. Suas primeiras palavras, ao ver minha aproximação, são em um tom ameaçador dizendo que os livros não devem ser maltratados. Percebo, ao iniciar um diálogo, que a maioria das falas dele são sobre proteger os livros. Algumas falas interessantes que destaco: “Não me importa se você mesmo escreveu o livro – se quiser um livro daqui, tem que falar comigo.”, “Se precisar de um livro, fale comigo. Ou você vai sofrer muita dor.”, “Levou centenas de anos para reunir essa coleção. Ela vai ficar intacta, entendeu?”. Divirto-me, e ao mesmo tempo me irrita com essa atitude de bibliotecário conservador, de quem chega até mesmo a ameaçar o usuário da biblioteca para proteger os livros. Essa biblioteca e esse bibliotecário me causam sentimentos mistos. A biblioteca em si me remete bastante à ideia de “templo do conhecimento”, com o bibliotecário sendo basicamente seu guardião, quase seu sacerdote. Isso é causado tanto pela organização da biblioteca, quanto pela atitude do bibliotecário.

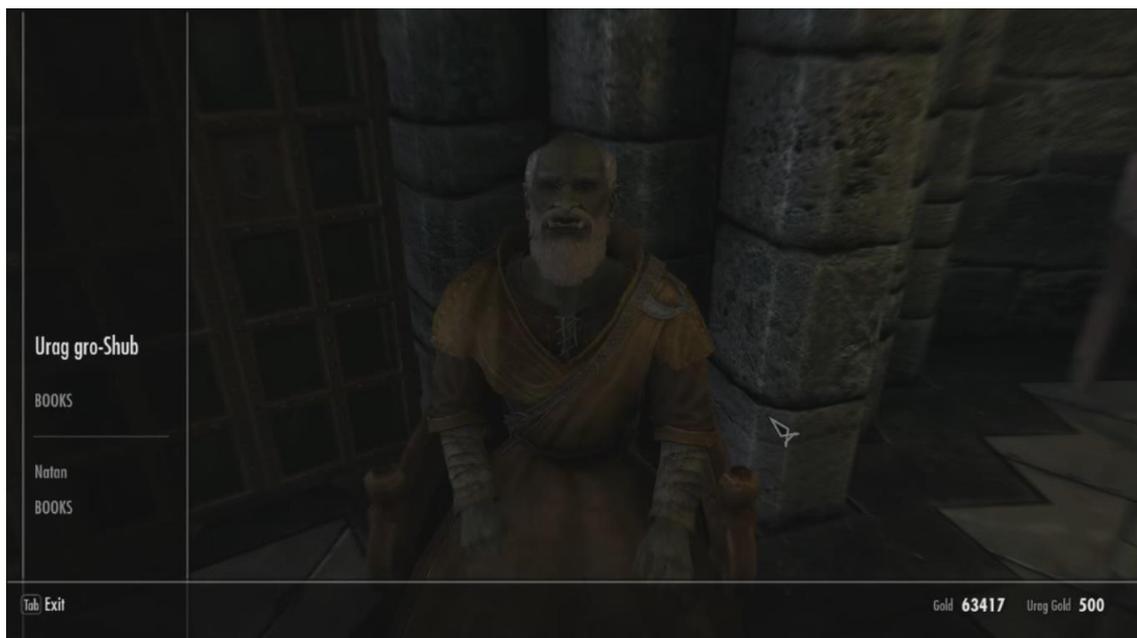
Figura 3 – O bibliotecário de Arcanaeum



Fonte: O autor

Contudo, me sinto mais irritado ao Urug comentar sobre a biblioteca, dizendo que um mago só é tão bom quanto o que ele conhece, e por isso ele tenta deixar tanto conhecimento disponível quanto possível. Realmente isso não se percebe na forma que a biblioteca está colocada, com a maior parte dos livros em armários trancados. Ele também ressalta a importância de preservação, para deixar intacta uma coleção de livros que está reunida ali há centenas de anos, dizendo que magos devem ser cuidadosos com materiais de pesquisa. Penso que isso é justo, mas também não me parece verdadeiro ao explorar um pouco a biblioteca: há vinho, cerveja e comida pela biblioteca, alguns livros estão atirados descuidadamente no chão e as velas estão bem próximas dos livros. Urug também me pede um favor: para que recupere escritos que estão perdidos. Ele destaca que também é tradutor, um dos poucos que poderia traduzir esses escritos perdidos. Ele também pode dar missões para recuperar livros de locais perigosos. Lembro, também, outro papel dele: além de ser bibliotecário e linguista, Urug também é vendedor de livros, pois livros podem ser comprados e vendidos para ele.

Figura 4 – A venda de livros



Fonte: O autor

Figura 5 – Vinho e velas na biblioteca

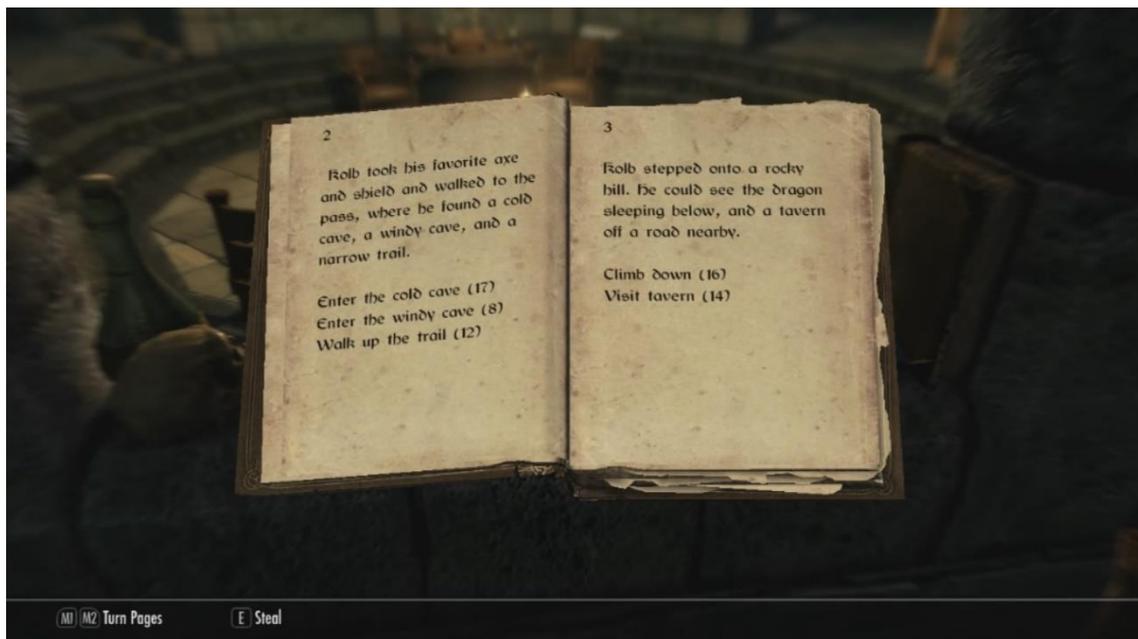


Fonte: O autor

Ao andar um pouco mais pela biblioteca, percebo a falta de usuários. Apenas dois professores encontram-se na biblioteca, e nenhum aluno. Decido procurar alguns livros para ver se acho algo interessante. Encontro alguns livros bem “modernos”: um livro chamado “Kolb e o Dragão” que é basicamente um

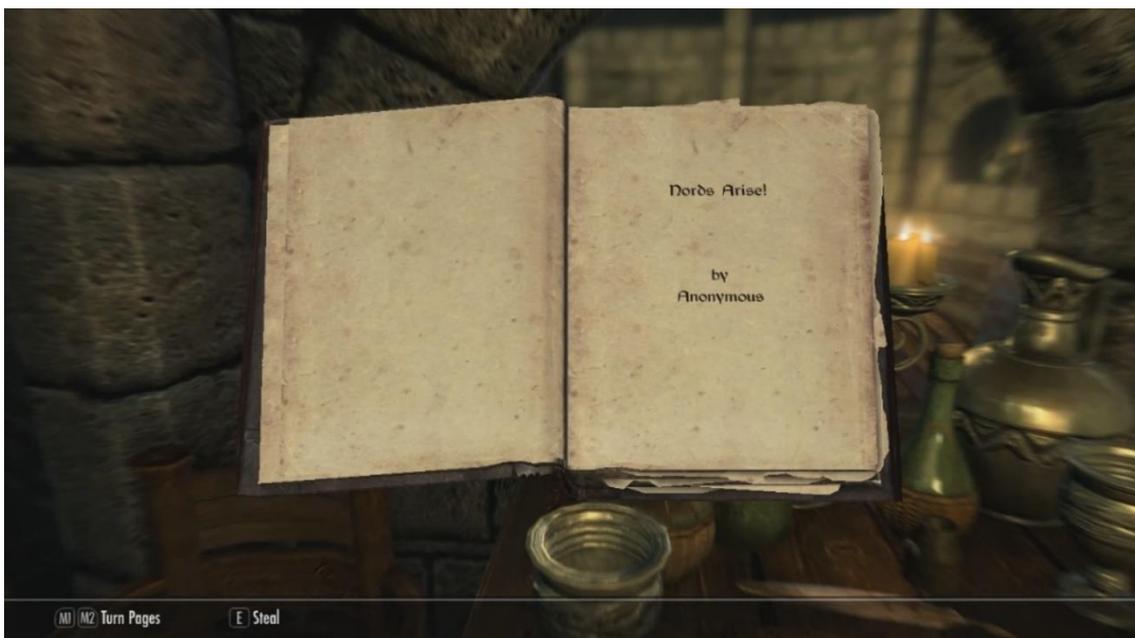
livro-jogo no estilo de Steve Jackson; um livro que parece mais um panfleto falando sobre a necessidade dos nórdicos se juntarem à rebelião, escrito por “Anônimo”, que também cobre uma história bem recente do jogo; um livro que está na “sétima edição”; e também um livro que termina dizendo que será continuado no próximo volume.

Figura 6 – Kolb e o Dragão



Fonte: O autor

Figura 7 – Autor Anônimo



Fonte: O autor

7.1.2.2 A biblioteca do colégio dos bardos de Solitude

O Colégio dos Bardos de Solitude é comentado por outros personagens, que me recomendam uma visita ao local. Ao chegar na cidade, sigo ao colégio, que fica perto do Palácio Real. Ao chegar lá, vejo algumas estantes que parecem formar uma pequena biblioteca, o que é confirmado em diálogo com o chefe dos bardos.

Em comparação ao Arcanaeum, essa biblioteca é menor, tendo apenas alguns estantes com alguns poucos livros em cada uma. No entanto, a principal diferença que logo noto é que, ao selecionar os livros, eles podem ser pegos livremente, sem ser considerado roubo, ao contrário dos livros do Arcanaeum. Noto, novamente, a presença de velas bem perto dos livros, às vezes na mesma prateleira da estante. Essa biblioteca, no entanto, parece não ter bibliotecário, o que me deixa intrigado e até mesmo um pouco desconfortável pelo contraste: a biblioteca que não tem bibliotecário é a que o usuário é mais livre para retirar os livros. O Colégio dos Bardos também dá uma missão em que o jogador tem que recuperar um livro perdido. Essa missão é, inclusive, requisito para ser aceito como membro do colégio.

Figura 8 – Biblioteca do Colégio dos Bardos



Fonte: O autor

Figura 9 – Vela perto dos livros



Fonte: O autor

7.1.2.3 A minha biblioteca

Através da DLC "Hearthfire", o jogador pode criar sua própria casa, e um dos cômodos pode ser uma biblioteca, que o próprio jogador encherá com seus

próprios livros. Após retornar para minha casa, me dirijo até minha pequena biblioteca. É a menor de todas (em termos de tamanho, não de quantidade de livros), mas tenho um carinho especial por ela por ter reunido pessoalmente todos os livros que estão ali. Coloquei-os em ordem alfabética, após decidir que uma classificação por assunto daria muito trabalho. Cada estante pode ter até onze livros por fileira, independentemente do tamanho deles. Algumas têm mais fileiras do que outras. Há mais uma estante no corredor que pode conter até dezoito livros por fileira. A biblioteca tem dois andares de pequenas salas cobertas inteiramente por estantes nas paredes, quase todas cheias de livros, com espaços para mais de duzentos. Guardo ali não apenas os livros, mas também outros documentos como diários e dossiês adquiridos durante missões. Em uma gaveta, também guardo cartas, anotações em papel e panfletos.

Figura 10 – Minha biblioteca



Fonte: O autor

Figura 11 – Minha biblioteca 2



Fonte: O autor

7.1.2.4 A biblioteca de Nightcaller Temple

Durante uma visita à cidade de Dawnstar, descubro que a maioria dos moradores anda tendo pesadelos, o que leva a missão “Waking Nightmare” a começar. Me alio a um sacerdote que parece saber mais sobre o caso e me leva ao local chamado de Nightcaller Temple. Ao que parece, há uma espécie de demônio que está tentando se alimentar das memórias e sonhos dos cidadãos de Dawnstar. Durante todo o trajeto, somos atacados pelos antigos habitantes do templo que tinham sido colocados em um sono profundo. Para entrar no local mais profundo do templo, o sacerdote, que se chama Erandur, me pede que eu procure um livro na biblioteca que deve ajudar. Pela biblioteca também há luta contra mais antigos habitantes que despertam do sono.

A biblioteca, assim como o resto do templo, parece completamente abandonada. A maioria dos livros estão queimados ou arruinados. Há teias de aranha por toda parte, e estantes caídas, além de uma grande escuridão. A biblioteca não tem janelas e é iluminada apenas por alguns candelabros. No chão há também algumas brasas em chamas. A biblioteca possui uma parte inferior e outra superior, ambas com bastante sujeira, estantes caídas e livros

destruídos, tornando mais difícil a busca por qualquer livro que esteja em condições de ser lido.

No andar inferior vejo novamente crânios, tanto de animais, como também o crânio de um troll. Essa ligação da biblioteca com crânios me deixa cada vez mais intrigado. O ambiente também parece funcionar bem para dar um tom de medo, e um certo terror. Atrás de uma porta também descubro um baú, com vários objetos que podem ser pegos. A maioria dos livros que não foram destruídos ou arruinados estão em pequenos pedestais. Após encontrar o livro chamado “The Dreamstride”, posso dar seguimento à missão.

Figura 12 – A biblioteca de Nightcaller Temple



Fonte: O autor

7.1.2.5 A biblioteca de Forte Neugrad

Após terminar a missão em Nightcaller Temple, me dirijo até o Forte Neugrad para derrotar o líder dos bandidos, e após isso me dirijo à porta que até então estava trancada. Ela poderia ser destrancada antes com a habilidade de abrir fechaduras, mas apenas descobri que era uma biblioteca pelo fato de a chave ter o nome de “chave da biblioteca”, o que despertou a minha curiosidade. Ao entrar, sou imediatamente atacado por um mago chamado Brandish.

Não é muito claro o uso dado para a biblioteca, embora eu conclua que esse mago provavelmente estava trabalhando para os bandidos, e que usava a biblioteca para pesquisar magias. Apesar de o forte estar ocupado e de o mago estar trancado sozinho na biblioteca, que é bem pequena, ela passa um ar de abandono. Algumas teias de aranha se formam sobre as estantes, alguns livros estão arruinados, e limo se acumula no chão e nas paredes. A biblioteca é iluminada por algumas velas e um grande candelabro no centro, pendurado no teto, com uma bandeira verde. No centro há duas mesas que parecem ser usadas para estudo, com as poucas e pequenas estantes com livros mais afastadas para o lado. Os livros dividem espaço com sacos, barris de bebida, poções, cestas, vinho, crânios, entre outros objetos. Há um baú trancado no fundo da sala com objetos que podem ser pegos.

Figura 13 – A biblioteca de Forte Neugrad



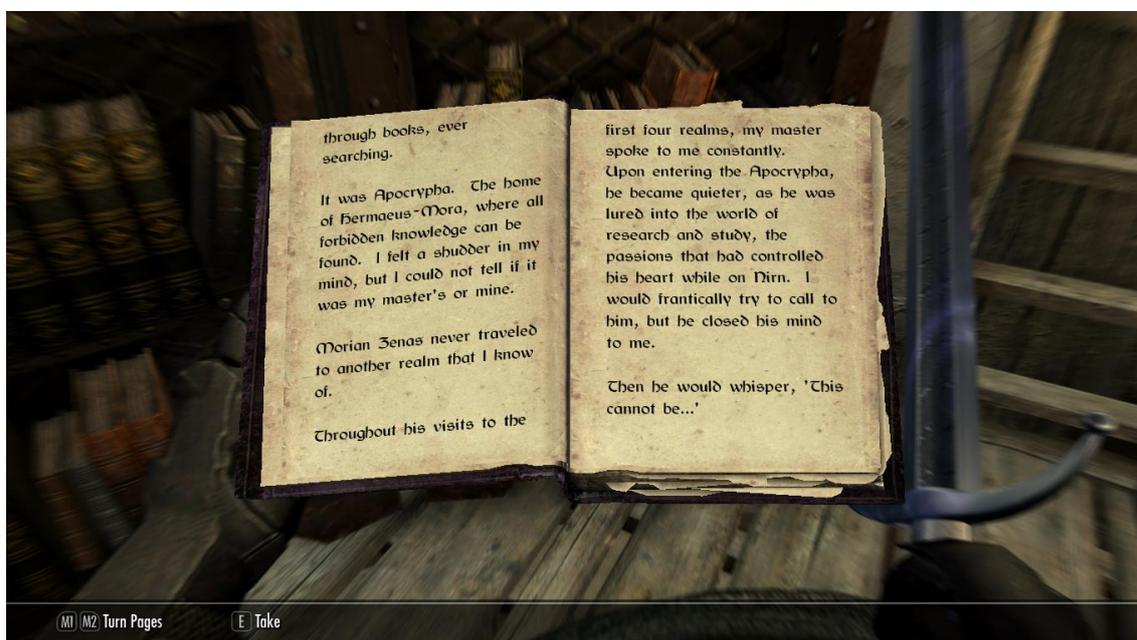
Fonte: O autor

7.1.2.6 Apocrypha

Antes de sequer ir para Solstheim, continente onde poderei acessar a biblioteca, lembro de um livro em minha própria biblioteca pessoal que mencionava essa biblioteca. O livro se chama “The Doors of Oblivion”, e descreve como um mago estava tentando encontrar os reinos de outra dimensão

dos príncipes dos “daedra”, espécie de demônios de outra dimensão. Os daedra têm os seus “príncipes”, demônios mais poderosos e que pertencem a certos domínios. Hermaeus Mora, por exemplo, é o príncipe do conhecimento e do destino. Ao chegar em Apocrypha, a biblioteca que é o reino dele, o mago descrito no livro foi se tornando cada vez mais quieto, se comunicando menos com seu assistente (que ficou no “mundo real”, e é o autor do livro) e acabou desaparecendo na biblioteca. O assistente descreve a biblioteca como sendo um local onde “todo o conhecimento secreto poderia ser encontrado”.

Figura 14 – O livro “The Doors of Oblivion”



Fonte: O autor

Eu encontro o primeiro livro que dá acesso à biblioteca, chamado de livro negro, em uma missão secundária. Sequer é possível ler o livro, pois ele fica na tela apenas por alguns segundos, e então me transporta para Apocrypha. Ouço a voz de Hermaeus Mora, que eu já tinha encontrado em outra missão, me apresentando à sua biblioteca. Ele diz que eu posso saciar minha sede de conhecimento na sua biblioteca infinita. Para voltar ao mundo real, seria preciso ler o livro negro novamente (que estava no final do caminho), mas meu destino sempre seria voltar à biblioteca.

Há água cercando o chão de ambos os lados, e percebo que ela é venenosa, pois me causa dano ao entrar nela. Tentáculos me batem caso eu

tente chegar muito perto da água. Há vários tentáculos saindo pela água. Boa parte do chão é coberto de páginas de livros. Há arcos e colunas que parecem ser de pedra, mas que estão quase que inteiramente cobertos por livros. Ao contrário da maioria dos livros no jogo, estes não podem ser lidos ou movidos, estão lá como parte do cenário. A biblioteca fica “a céu aberto”, com uma espécie de fumaça verde substituindo o céu. Por vários locais, páginas flutuam rapidamente em círculos.

Figura 15 – A biblioteca de Apocrypha



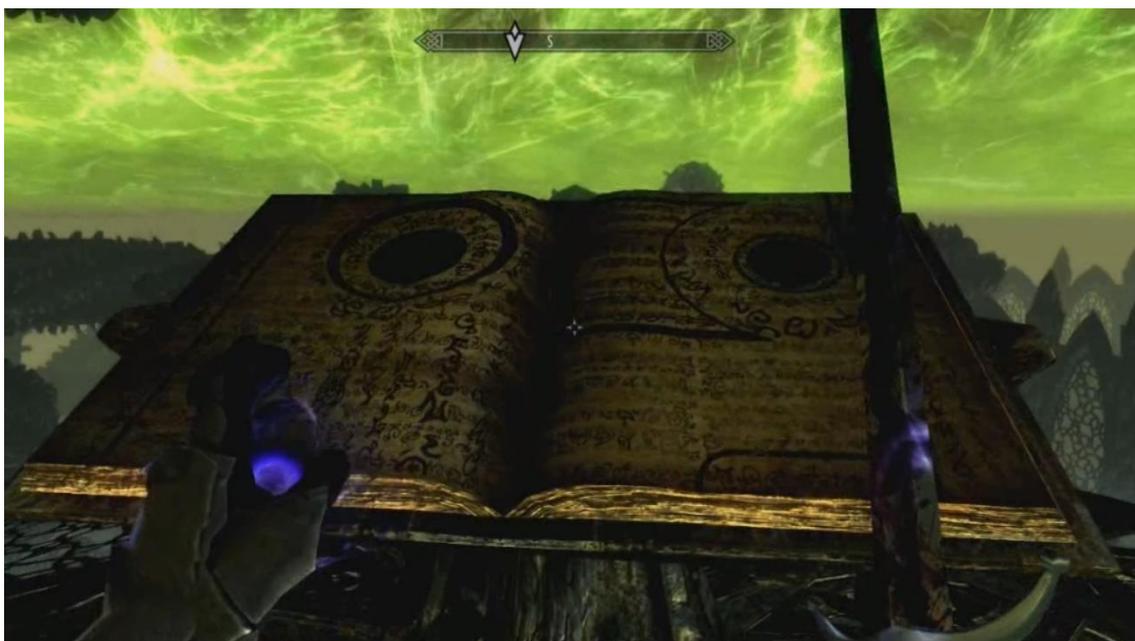
Fonte: O autor

Ao avançar, encontro dois tipos de criaturas hostis na biblioteca. Os “seekers” (do verbo seek, em inglês, que significa “procurar”) e os lurkers (do verbo lurk, em inglês, que significa “espreitar”). O lurker costuma surgir debaixo da água, enquanto o seeker pode até mesmo ficar invisível. Imagino que eles sejam espécies de guardiões da biblioteca, e que podem ser até mesmo as pessoas que se perderam na biblioteca e se tornaram as criaturas de Hermaeus Mora. Noto que é curioso que os “seekers” têm uma espécie de hierarquia: há o “seeker” comum, o “high seeker” e o “aspirant seeker”.

Em algumas mesas, ainda há alguns livros comuns, embora muitos estejam arruinados. Também encontro livros nos cadáveres dos seekers, dos lurkers, e também em vagens que estão espalhadas pela biblioteca. Penso que

esse é provavelmente o lugar mais curioso e pouco usual em que já encontrei um livro, mas essa biblioteca parece ter pouco de comum. Aos poucos também a biblioteca também vai se dividindo entre espaços fechados, onde a presença de tantos livros é quase claustrofóbica, e espaços abertos, embora a água sirva de limitador de espaço. Ao final, encontro novamente o livro negro, que me leva de volta depois de poder escolher entre um de três novos poderes.

Figura 16 – O Livro Negro



Fonte: O autor

Após encontrar outro livro negro, descubro que Apocrypha está sendo utilizada como esconderijo por Miraak. Miraak é um servo de Hermaeus Mora que procura utilizar o conhecimento que obteve para controlar as pessoas de Solstheim e também para se libertar da servidão que Hermaeus Mora impôs sobre ele. Ele é basicamente o vilão principal da DLC Dragonborn.

Para me ajudar, encontro o personagem Neloth, que parece ser especialista nos livros negros e concorda em me ajudar a encontrar mais um. Ele diz que os livros contêm “conhecimento esotérico” e que ninguém sabe de onde vêm. Também diz que Hermaeus Mora está sempre seduzindo mortais com a promessa de conhecimento proibido. E também me dá um aviso: Hermaeus Mora não dá nenhum conhecimento de graça.

Ao encontrarmos outro livro negro, sou transportado para outra parte da biblioteca. Ela inicialmente se parece muito com a primeira, mas dessa vez vejo pontes e túneis que se movem por conta própria. As paredes e torres parecem ser quase inteiramente formadas por livros. Também noto uma curiosidade: há várias partes da biblioteca para as quais vou sendo transportado através de livros. Essas partes são chamadas de “capítulos”, ou seja, devo ir avançando de capítulo em capítulo até encontrar o livro negro, como se realmente estivesse dentro de uma narrativa.

Figura 17 – Mais uma parte de Apocrypha



Fonte: O autor

Ao final, encontro o livro negro e também Hermaeus Mora, que se dirige a mim dizendo que ele sabia que minha jornada rumo “à iluminação” levaria até ele. No entanto, ele diz, todo conhecimento tem seu preço e todos os que procuram conhecimento são seus servos. Para derrotar Miraak, eu precisaria de um certo conhecimento, e Hermaeus Mora só troca conhecimento por conhecimento. Para isso, eu precisaria revelar a ele certos segredos de xamãs de uma vila de Solstheim. Noto, também, como é curiosa a forma de Hermaeus Mora: ele parece ser uma mistura de vários olhos, com olhos menores se espalhando em uma fumaça negra, além de vários tentáculos.

Figura 18 – Hermaeus Mora



Fonte: O autor

Após essa “troca de conhecimentos”, consigo finalmente ir para uma nova área de Apocrypha para enfrentar Miraak. Para chegar ao templo onde ele se encontra, no entanto, é preciso passar por vários enigmas e diferentes locais da biblioteca, com constantes ataques de seekers e lurkers. Em um dos enigmas, é necessário coletar quatro livros diferentes e colocá-los em ordem correta, relacionando seu conteúdo com as imagens dos pedestais onde eles devem ser colocados. Ao final do longo caminho, preciso domar um dragão para me levar até ao templo de Miraak. O voo no dragão me faz pensar que a biblioteca realmente parece ser infinita, como Hermaeus Mora havia dito.

Ainda depois de derrotar Miraak (que acaba sendo morto pelo próprio Hermaeus Mora por sua “ingratidão”), é possível encontrar outros livros em missões secundárias. Muitos deles são localizados por Neloth, e envolvem passar por longas cavernas e criptas. A mecânica parece ser a mesma: ser transportado para um local da biblioteca e chegar até o fim para encontrar o livro negro de novo, que me dará um novo poder. Contudo, dois deles apresentam uma mecânica curiosa: há certas luzes flutuantes que vão iluminando o caminho, e é preciso andar por elas, ou acabo sofrendo dano. O caminho é bem curto, no entanto. Ao total, são sete livros negros que dão acesso a sete partes diferentes de Apocrypha.

7.1.3 Inferências

Uma questão inicial a ser colocada diz mais respeito à narrativa: Skyrim é um país muito alfabetizado. Por todo lado, mesmo em lugares que não são identificados como biblioteca, se encontram livros, cartas e documentos escritos. Isso ocorre, por exemplo, em tumbas abandonadas e covis de bandidos. Os personagens de Skyrim frequentemente pedem ao jogador para que ele entregue cartas ou encontre documentos (o próprio bibliotecário do Colégio de Winterhold oferece uma missão desse tipo). Nota-se, aqui, um forte contraste com o período medieval, onde a história oral era predominante e poucos dominavam a escrita e a leitura (MORIGI e SOUTO, 2006). Um fato que mostra realmente o quanto alguns aspectos modernos, como a alta alfabetização, influenciam em narrativas neomedievais, como apontam os autores Grewell (2010) e Selling (2004). E isso contrasta, também, com o pouco número de bibliotecas institucionais no país: apenas duas, ambas pertencentes a instituições de ensino, sendo uma delas em região de difícil acesso. Não há livrarias disponíveis, apesar de algumas lojas venderem alguns livros. Aqui entra o fato de que estamos falando de uma obra ficcional e, portanto, não necessita ser condizente com a realidade, e nem se deve pedir isso da obra. Isso é apenas uma tentativa de pontuar alguns aspectos interessantes em que os autores possam ter sido influenciados pela modernidade ao criar um mundo medieval. O ficcional é, como já dito, uma faceta importante do neomedievalismo (TOSWELL, 2010).

A mecânica do jogador poder construir sua própria biblioteca é algo que fortalece o sentido de agência, o que favorece os vínculos afetivos com o lugar. O jogador se torna um agente realmente ativo na transformação da biblioteca, podendo definir como ela será classificada, quais livros entrarão e como serão organizados, podendo estar facilmente acessíveis a qualquer momento, talvez não muito diferente de uma maneira que possivelmente organizamos nossos próprios livros na vida cotidiana. Ou seja, o jogador-agente é tanto usuário como bibliotecário nesse ambiente, tendo até mesmo algumas questões de biblioteconomia para resolver: o que fazer com a falta de espaço? O que fazer com livros repetidos? E com os outros documentos que não são livros? Que

método de classificação deve usar? Essas decisões marcam um caráter ativo e um envolvimento com a materialidade do mundo do jogo que acentua os valores não-hermenêuticos na relação com essa biblioteca (GUMBRECHT, 2010).

Observa-se que algumas das representações sobre as bibliotecas estão associadas a instituições, sendo ambas de ensino, como universidades e escolas. Nesses ambientes a leitura é um instrumento importante para o aprendizado. Isso não é diferente em *Skyrim*, onde livros dão novas habilidades e magias ao jogador. Além disso, as bibliotecas, sendo indissociáveis do seu acervo, dos livros e dos documentos, têm sua função de disseminadoras ou de guardas do conhecimento, como se observa no caso da biblioteca do Colégio dos Magos. Nesse cenário, o bibliotecário reforça, ao afirmar que um mago só é tão bom quanto o que ele sabe (embora ele não deixe tanto conhecimento disponível quanto ele diz¹⁰), um velho e conhecido adágio que o “conhecimento é poder”.

Também se nota na narrativa dos games que as representações sobre as bibliotecas possuem alguma relação com os valores do movimento iluminista, pois o conhecimento adquirido através de um grande acúmulo de documentos é o que torna o jogador mais poderoso (literalmente, visto que alguns livros até mesmo aumentam as habilidades do jogador). Esse conhecimento também o ajuda a entender melhor o enredo.

No jogo, nenhuma biblioteca parece ter tanta relação com o conhecimento quanto a *Apocrypha* de Hermaeus Mora. Afinal, ela pertence justamente ao príncipe do conhecimento e do destino. Embora pareça haver menções ou metáforas com o Iluminismo (as luzes guiam o jogador pela biblioteca para que ele não se machuque, e o próprio Hermaeus Mora fala da “jornada pela iluminação”), é interessante notar como o conhecimento, aqui, ao contrário do que prega o Iluminismo, não liberta: ele aprisiona. Isso talvez esteja justamente ligado à ideia medieval do conhecimento como algo perigoso e proibido, ou do livro como algo mágico (MARTINS, 2002). Como menciona Mora, todos os que procuram conhecimento são seus servos. Miraak, que tentou se libertar dessa servidão, acabou sendo morto. A representação sobre Hermaeus Mora, como tendo muitos olhos e tentáculos, também parece caminhar nesse sentido: a de

¹⁰ Aqui estou me referindo à narrativa do bibliotecário ao afirmar que um mago só é tão bom quanto o que conhece, mas deixa os livros escondidos e trancados.

alguém que tudo vê, tudo sabe, e que nenhum conhecimento escapa de seus tentáculos e seus olhos. Ainda assim, alguns livros literalmente empoderam o jogador, pois aumentam suas habilidades só pelo fato de serem lidos. Outros, no entanto, são bem protegidos: os livros negros, por exemplo, são encontrados, em sua maioria, no final de longas masmorras, e protegidos por vários tipos de criaturas.

Na Apocrypha, ainda é interessante visualizar dois tipos de representação sobre a biblioteca: como um lugar de pesquisa e como um lugar de segredos. Isso se reflete não apenas nas várias falas sobre a biblioteca e Hermaeus Mora, mas nos dois tipos de criaturas que permeiam e protegem a biblioteca: os seekers (“os que procuram”) e os lurkers (“os que espreitam”).

Foi comum também o número de bibliotecas com baús ou itens para serem pegos que não são necessariamente livros. Algumas vezes também foi notada a exposição de itens que não associamos imediatamente como apropriados para bibliotecas, como odres de vinho, crânios e cabeças empalhadas de animais. Essa representação sobre a biblioteca como um lugar de “tesouros escondidos” é reforçada ao longo do jogo juntamente com seu papel de pesquisa, em que o jogador precisa procurar na biblioteca livros que o ajudem a continuar a missão. É uma visão que mistura a ideia antiga e medieval de biblioteca como um local de “tesouros” e a ideia moderna de biblioteca como local de pesquisa (MILANESI, 1983).

Também foram observadas algumas bibliotecas abandonadas, ou pouco cuidadas. Teias de aranha foram algo comum de se encontrar em algumas das bibliotecas, bem como vários livros arruinados e/ou queimados. Uma das bibliotecas estava quase completamente destruída, com estantes e colunas caídas, além de praticamente todos os livros arruinados. Algumas também apresentaram uma iluminação fraca, mesmo com a presença de candelabros.

Os livros, com a invenção da prensa de tipos móveis, são artefatos que se massificam na modernidade (BENJAMIN, 1996). No jogo, eles tomam diferentes formatos: eles têm “edições”, há livros-jogos, livros-guia, e livros que cobrem histórias recentes na narrativa do jogo. Além disso, todos os livros, enquanto objetos no mundo do jogo, são muito bem encadernados, com capa dura, o que demonstra uma padronização típica ocorrida depois da invenção da prensa de tipos móveis (MCLUHAN, 2005).

Os livros também são destacados no jogo pelas suas variadas funções: contar o *background* do ambiente e da historicidade do jogo, aumentar as habilidades do jogador, dar missões (um livro que fale sobre ruínas antigas pode dar a missão para o jogador explorar essas ruínas), ou servir apenas de entretenimento. Muitas vezes, diários coletados de personagens mortos contêm informações que são úteis para a realização de missões.

Destaca-se o fato de, entre as duas primeiras bibliotecas, uma biblioteca ser mais aberta, e a outra, com o bibliotecário presente, ser mais fechada, e com o bibliotecário fornecendo informações que são desmentidas pelo design da biblioteca. Me refiro aqui a essas duas bibliotecas, pois são as únicas que são bibliotecas realmente “institucionais” e que não estão abandonadas ou escondidas. O bibliotecário é, assim, representado como um guardião dos livros, seu protetor, o que confere e reforça a concepção medieval da atuação do profissional nesse período. No entanto, essa visão contrasta com a modernidade dos livros e da alfabetização dos personagens, bem como o aparente descuido com os livros na biblioteca. Também se observa a presença de outros objetos como vasilhames de bebidas, comida e castiçais com velas acesas compartilhando espaços na mesma estante dos livros. Nesse cenário é possível a convivência de diferentes materiais e objetos no espaço da biblioteca. Isso causa tensão e estranheza para o profissional que trabalha em bibliotecas, considerando que no período da Idade Média era necessário ter um cuidado ainda maior com o acervo em relação a sua preservação, pois os livros não eram facilmente substituíveis. Isso não precisa, necessariamente, ter sido planejado pelos designers e criadores do jogo, já que provavelmente foi a solução mais simples que encontraram para a iluminação do espaço da biblioteca, mas não deixa de ser um fato a ser notado.

O bibliotecário no game é apresentado como um personagem singular por desempenhar diferentes papéis ou tarefas no ambiente da biblioteca: ele é bibliotecário, mago, linguista (tradutor) e comerciante. No período medieval, não havia uma divisão do trabalho nos termos em que hoje a conhecemos. Então, era comum que os monges copistas precisassem ser treinados em diferentes línguas para traduzir e reescrever os livros dos acervos das bibliotecas. Na época, a concepção de conhecimento era mais ampla. Os profissionais possuíam uma formação mais generalista e menos especializada. Era comum

as pessoas fazerem e saberem de tudo um pouco, pois tarefas não exigiam habilidades ou competências demarcadas como conhecemos hoje, inclusive, protegidas pela lei. No entanto, na ficção do game, apresentam o bibliotecário exercendo a função de vendedor, o que é pouco usual, seja na concepção medieval de bibliotecário, seja na concepção moderna, embora haja a noção contemporânea de ver o usuário como um cliente (CORRÊA, 2014).

Podemos ver, até aqui, uma multiplicidade de significados identificados através da presença de diversos itens. A biblioteca e os livros parecem conter variados detalhes que se tornam ainda mais significativos quando destacados e relacionados entre si. Resta, ainda, ver como esses itens se relacionarão com as bibliotecas analisadas no jogo seguinte.

7.2 DRAGON AGE: ORIGINS

Dragon Age Origins (2009) é o primeiro jogo da franquia Dragon Age criada pela Bioware. Ele se passa no continente de Thedas, mais especificamente em um país chamado Ferelden, onde o jogador precisa se juntar a uma ordem de guardiões e reunir um exército para salvar o país de uma invasão de criaturas chamadas de *darkspawn*. Portanto, ao longo da narrativa, o jogador passa por diferentes locais e une diferentes raças (o jogo possui elfos, anões, entre outras), e, também, pode encontrar bibliotecas. As subseções serão, nesse sentido, divididas entre as bibliotecas que são encontradas em uma ordem cronológica. A ordem cronológica pode variar, visto que o jogador pode escolher, por boa parte do tempo, em que ordem quer fazer as missões, e, portanto, ela refletirá apenas a cronologia do autor. Ao contrário de Skyrim, que é um jogo de mundo aberto, esse jogo se passa em espaços fechados. Embora o jogador possa escolher, em determinado momento do jogo, a ordem das missões que vai realizar, ele não tem a navegação livre pelo mundo como em Skyrim, e, portanto, há essa cronologia que não se observou na subseção anterior. É importante notar também que, no início do jogo, o jogador pode escolher entre seis diferentes origens para o personagem principal, e o personagem iniciará em cenários diferentes dependendo de sua origem. Alguns cenários e informações só estarão disponíveis em determinadas origens. A biblioteca de Highever, por exemplo, só é acessada caso o jogador decida criar

um personagem humano nobre, e não pode ser acessada durante todo o jogo caso o jogador escolha qualquer outra origem. As bibliotecas que se encontram apenas em origens específicas serão descritas depois das bibliotecas encontradas na campanha principal. Além destas, há também uma DLC que expande a campanha e acrescenta novas bibliotecas, as quais serão descritas após as bibliotecas da campanha do jogo original.

A Bioware Studios, criadora do jogo, é uma empresa canadense fundada em 1995 pelos médicos Ray Muzyka, Greg Zeschuck, e Augustine Yip. Foi o sucesso e o dinheiro ganho na medicina que lhes deu o capital financeiro necessário para criar a empresa. Segundo o próprio website da empresa, seu maior foco é em criar RPGs com um grande foco na narrativa para criar personagens inesquecíveis, histórias ricas e vastos mundos para serem explorados. Entre os maiores de seus sucessos, o website cita as sagas Baldur's Gate (1998), Neverwinter Nights (2002), Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), Jade Empire (2005), Mass Effect (2007) e Dragon Age (2009). Em 2008, a Bioware foi comprada pela Electronic Arts (EA) (BIOWARE STUDIOS, 2019). Seus jogos normalmente dão possibilidades de escolhas para o jogador na criação de personagens, romance com outros personagens, escolhas de falas em diálogos, etc. Dragon Age foi uma nova saga iniciada em 2009 com o jogo Dragon Age: Origins, e já conta com duas sequências: Dragon Age II (2011) e Dragon Age: Inquisition (2014).

7.2.1 Narrativa de Dragon Age e bibliotecas

Assim como foi feito para Skyrim, a análise da narrativa de Dragon Age: Origin será orientada pela classificação de Aarseth (2012). Nesse sentido, os eventos de Dragon Age: Origins são dinâmicos, de acordo com a classificação do autor, pois é um jogo de muitos caminhos e muitas missões. Os objetos, em sua grande maioria, são estáticos, incluindo os livros. Alguns dos livros podem ser considerados como estáticos-usáveis, já que, ao serem clicados, adicionam certas entradas no "codex", parte do "diário" do jogador onde ficam guardadas entradas de texto. Essas entradas pertencem tanto ao mundo do jogo (livros, cartas, entre outros documentos) quanto as informações fora do mundo do jogo (explicações de mecânicas do jogo). Alguns poucos objetos também podem ser

considerados como destrutíveis (barragens que o jogador deve destruir para passar por uma porta, por exemplo). Há uma quantidade considerável de personagens “bots” (guardas, soldados, camponeses, etc), alguns personagens rasos (aparecem pouco ou não são muito desenvolvidos) e alguns personagens profundos (os companheiros do jogador, com quem ele pode ter muitas conversas, diálogos, e realizar missões. Eles podem até mesmo desaprovar ou aprovar as escolhas do jogador). O espaço do jogo é dividido em muitos labirintos de vários cursos, com um espaço delimitado para o avatar do jogador se mover.

Há várias bibliotecas no game. A maioria delas, contudo, se caracteriza mais como um objeto “estático”, está lá apenas como cenário. Ao falar dessas, a descrição não será tão extensa quanto as que dizem respeito às bibliotecas que têm uma importância na narrativa, ou que sejam mais desenvolvidas ou interativas.

Uma das principais bibliotecas do jogo é a biblioteca da torre dos magos, com a qual o jogador pode ter contato em pelo menos três situações: caso escolha a classe de mago, no início do jogo, durante a missão principal e durante a história da DLC Witch Hunt. Portanto, o jogador pode ter três experiências diferentes na mesma biblioteca. A torre dos magos é um local onde todos os magos são obrigatoriamente enviados para estudarem magia e ficarem lá o resto da vida (podendo eventualmente sair para congressos ou missões), e é gerenciada pela Chantria, a principal organização religiosa do jogo. Ela faz isso através dos templários, uma ordem religiosa responsável por guardar os magos e por caçar e exterminar magos que fujam ou que escolheram viver fora da torre.

Outra biblioteca que tem uma história bastante rica é a biblioteca dos anões, chamada de “Shaperate” (o que parece ser um trocadilho com a palavra inglesa “shape”, que pode ser traduzida como “forma”. O shaperate então seria o “formador” ou “formadora”). É uma das únicas bibliotecas que tem o equivalente a um bibliotecário, chamado de “shaper of memories” (algo como o “formador de memórias”). Embora ela não tenha grande importância na missão principal, ela faz parte de algumas missões secundárias e é constantemente mencionada por outros personagens.

Em ambas as bibliotecas, há livros que podem adicionar entradas no “codex” do jogador. No caso da biblioteca da torre dos magos, as entradas vão

dependem do momento em que o jogador visita a biblioteca. É possível, também, dialogar com alguns personagens e realizar certas missões secundárias que envolvem uma certa interação com o espaço da biblioteca e com os livros.

Assim como em *Skyrim*, as entradas no *codex* são fundamentais para que o jogador compreenda o universo do jogo, os personagens e a situação onde se encontra. Isso é importante não apenas para uma maior imersão na história, mas também para as tomadas de decisões. Afinal, para que um jogador tome uma decisão importante na narrativa do jogo, ele precisa compreender como e por que as coisas estão acontecendo de uma determinada maneira.

Há um grande número de outras bibliotecas, principalmente ligadas a templos ou castelos. Todas serão descritas, assim como na subseção anterior, com um modelo narrativo em primeira pessoa, de maior subjetividade. A descrição ocorre, como já mencionado na ordem de missões que o jogo foi jogado. Entretanto, caso seja a mesma biblioteca que o jogador encontra em momentos diferentes, todos os momentos são descritos na mesma subseção. A seguir, são realizadas algumas inferências gerais sobre as bibliotecas analisadas desse jogo, como é próprio da análise de conteúdo.

7.2.2 Minha experiência em *Dragon Age*

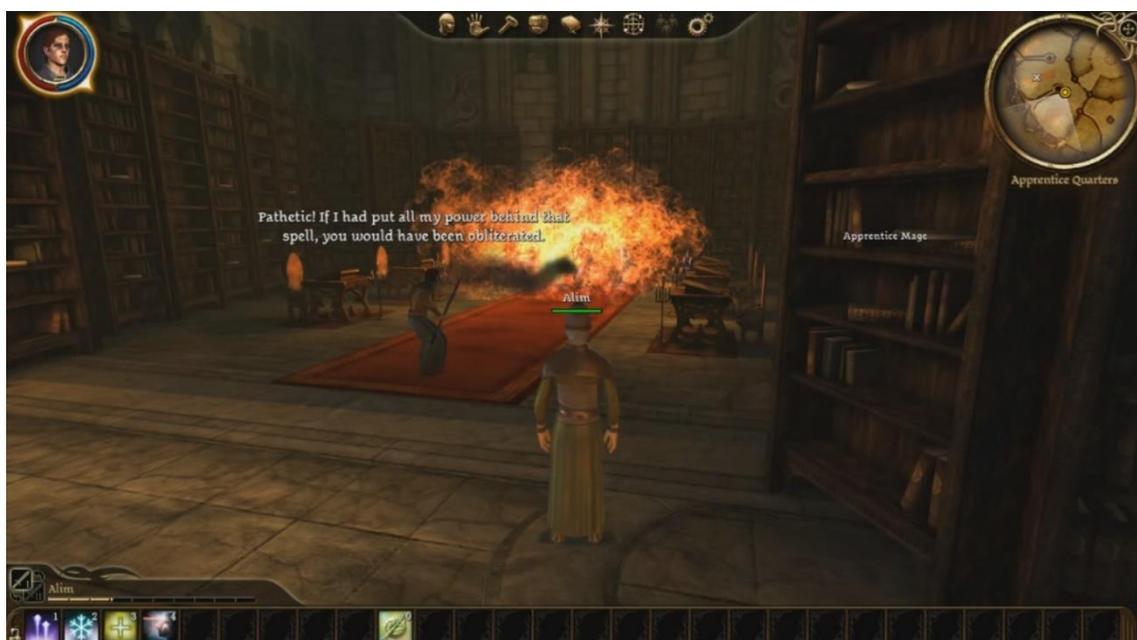
Novamente, começa aqui a parte mais descritiva, em primeira pessoa, sobre as várias bibliotecas encontradas no jogo.

7.2.2.1 A biblioteca da torre dos magos

Já que sei que uma das bibliotecas se encontra na torre dos magos, então resolvi criar justamente um personagem mago para fazer essa primeira análise da biblioteca. Após um breve teste de aptidão que a narrativa demanda, resolvo explorar um pouco a torre, e noto como estantes de livros são algo comum por todo o local. Há estantes de livros nos quartos, e não é claro se tudo isso pertence à instituição, à biblioteca, ou se são posses pessoais dos alunos. Mais tarde, ao ir ao repositório, também é possível encontrar várias estantes de livros, que parecem abandonados, com teias de aranha se formando sobre elas.

Ao chegar na biblioteca em si, no entanto, a primeira coisa que vejo é um professor ensinando o aluno a controlar magia de fogo dentro da biblioteca. O aluno quase perde o controle e chega a colocar fogo até em si mesmo, antes de o fogo ser apagado pelo professor. No corredor seguinte, vejo crianças sendo ensinadas. Porém, elas não estão aprendendo magia, e sim preceitos religiosos, visto que a torre é controlada pela Chantria, que ensina como usar devidamente a magia. No terceiro corredor, vejo, novamente, um mago utilizando magias de fogo para treinar seu aprendiz.

Figura 19 – Fogo na biblioteca



Fonte: O autor

Figura 20 – Crianças sendo ensinadas na biblioteca



Fonte: O autor

A biblioteca tem estantes muito altas, com algumas escadas colocadas justamente para alcançar as partes mais altas. As janelas também ficam no alto, mas boa parte da iluminação parece vir de alguns candelabros, que estão espalhados por toda a biblioteca. Noto que esse primeiro andar da biblioteca parece ser usado, também, como sala de aula, já que há mesas e cadeiras individuais, bem como quadros negros. Há, também, um retrato no segundo corredor de alguém não identificado. Muitos livros estão espalhados e empilhados de qualquer maneira, sem grande cuidado. Na sala seguinte, encontram-se alguns livros abertos no centro que, em uma DLC, são revelados serem os índices da biblioteca, onde o mago pode pesquisar por livros. Contudo, voltando ao primeiro corredor, noto a presença de objetos curiosos: crânios segurando uma fila de livros em uma mesa. Há também a presença de uma grande estátua, que parece segurar um cajado, o que signifique que talvez seja de algum mago famoso.

Figura 21 – Índices da biblioteca



Fonte: O autor

Figura 22 – Crânio, estátua e livros espalhados



Fonte: O autor

Nesse primeiro andar, há também alguns livros que podem dar entradas no codex. Praticamente todos eles têm a ver com magos e/ou com magia, o que já me mostra que eles foram cuidadosamente preparados para me inserir na origem que escolhi. Noto, também, como meu personagem ganha experiência

cada vez que descobre uma nova entrada de codex, basicamente sendo fortalecido pelo conhecimento.

Após essa primeira “inspeção”, dirijo-me ao segundo andar da biblioteca, onde parece haver mais personagens com quem dialogar. Logo na entrada vejo mais estátuas, algumas segurando escudos, e outras parecendo segurar bacias de onde emana o fogo que ilumina a biblioteca, que também é iluminada por grandes candelabros presos no teto. As estantes estão bem encostadas nas paredes, e há algumas mesas para estudo. Um elfo, inclusive, parece estudar um enorme livro, e reclama que eu estou atrapalhando “a luz” dele quanto tento dialogar. Noto que uma das estantes está vazia e, ao clicar nela, o jogo informa que uma seção de livros parece estar desaparecida. Mais algumas estantes fornecem entradas de codex sobre as diferentes escolas de magia.

Em diálogo com um dos professores, ele comenta sobre como já está velho e seus olhos já estão fracos. Pergunto se ele não devia estar descansando ao invés de estar na biblioteca. Ele diz que gosta da biblioteca, porque os livros são seus velhos amigos, e que ele gosta de silêncio. Quando eu tivesse a idade dele, ele diz, eu também iria querer silêncio. Em diálogo com outro professor, é possível discutir as diferentes fraternidades e ideologias políticas de magos de diferentes torres.

Percebo, ainda, a presença de mais alguns objetos curiosos na biblioteca, me perguntando o que eles estariam fazendo lá, um ao lado do outro: um prato com comida, uma balança, e tubos de ensaio. Mais ao lado, consigo ver um caldeirão e o que parece ser um forno de pedra. Talvez a biblioteca seja também usada como um lugar para exercícios práticos? Após todos os diálogos, também vejo que não parece haver alguém responsável pela biblioteca.

Figura 23 – O segundo andar da biblioteca



Fonte: O autor

Figura 24 – Objetos curiosos na biblioteca



Fonte: O autor

Ao chegar no escritório do chefe da torre, o Primeiro Encantador Irving, noto alguns livros sobre magia proibida (“magia de sangue”) em sua mesa. Ao falar com ele, ele admite que foi “aconselhado” (sua hesitação me leva a crer que foi ordenado pela Chantria) a retirar os livros para que os aprendizes não

pudessem ler. Ele também acrescenta que eles seriam colocados em um lugar “muito seguro”.

Após abandonar a torre, mais tarde é obrigatório retornar para recrutar os magos para o exército. Contudo, demônios e abominações atacam a torre, que está mergulhada no caos. Além de demônios na biblioteca, também é possível ver estantes caídas, livros espalhados, cadeiras destruídas, candelabros caídos sobre os livros, etc. A biblioteca também está menos iluminada, devido ao fato de essa parte do jogo se passar à noite, e pelo fato de os candelabros estarem caídos. No segundo andar, há um baú com itens e uma pilha de “textos antigos” que podem ser pegos pelo jogador.

Contudo, é possível também pesquisar nos livros caídos, o que inicia algumas missões que envolvem rituais de invocação de criaturas. Lendo um dos livros, noto que o ritual foi justamente criado para ser realizado por iniciantes na biblioteca, e que a disposição das estantes era daquele jeito justamente para facilitar a contenção de criaturas invocadas. A invocação envolve a interação com livros e objetos na biblioteca (mesas e estátuas, por exemplo), e resulta em alguns possíveis itens e uma criatura hostil. O outro ritual é anotado por vários alunos, que copiam páginas de livros caídos depois de uma luta na biblioteca. Penso como é curioso que esses rituais surjam em meio ao caos, onde seria, provavelmente, muito difícil achar coisas tão específicas. Ainda assim, uma das personagens lamenta a perda de conhecimento que essa destruição causou.

Figura 25 – A biblioteca destruída



Fonte: O autor

É possível voltar uma terceira vez para a biblioteca durante a DLC “Witch Hunt”, onde o jogador acompanha uma elfa para que eles pesquisem sobre uma relíquia perdida. Ela fala que seu mestre disse que havia muitos “tesouros” na biblioteca da torre dos magos, e achei curiosa a escolha dessa palavra. Nesse caso, é possível interagir com os índices da biblioteca, organizados em ordem alfabética, para encontrar os livros necessários. Pode-se ver, assim, algumas das categorias de classificação que são aplicadas na biblioteca. Apesar de, dessa vez, não haver nenhum aprendiz praticando magias de fogo na biblioteca, é interessante notar como me deixam entrar com o meu cachorro.

Dou uma olhada em todos os índices e percebo que, apesar de haver algumas categorias “normais”, como história e geografia, há algumas bem específicas, como “feras perigosas”, “soluções instáveis” e até mesmo livros de autoajuda. Fiz uma lista com todas as categorias: Autoajuda, herbalismo para iniciantes, herbalismo avançado, criaturas mitológicas, soluções instáveis, história, geografia, zoologia, escola do espírito, escola da entropia, artefatos místicos, treinamento de magos, armamento de magos, remédios potentes, o Imaterial, feras perigosas, rituais, e culturas estrangeiras.

Os livros, no entanto, funcionam de forma um pouco diferente. A maioria deles não dá uma entrada no codex, são apenas brevemente descritos por uma

caixa de diálogos. Contudo, alguns contêm alguns detalhes interessantes, principalmente de cunho humorístico. Por exemplo, um dos livros analisados está vandalizado, porque fazia parte da escola de magia do espírito, e há uma “rivalidade” entre a escola do espírito e a escola da entropia. O livro então estava ilegível, e havia uma inscrição dizendo “Entropia é a melhor!”. Há, também, um livro que me dá um ponto de habilidade na seção de autoajuda, com uma anotação irritada de um professor que diz que os alunos agora querem aprender as magias apenas por livros ao invés de trabalhar. É possível até mesmo dar um dos livros para o seu cachorro. Há, também, alguns títulos de livros curiosos: “Este livro tem grifos nele?”, “Por que há um bronto¹¹ aqui?”, etc.

Figura 26 – Livro vandalizado



Fonte: O autor

Alguns livros, no entanto, revelam um pouco mais sobre a natureza da biblioteca, ou que funcionam até mesmo como pistas para o próximo jogo da saga. Um dos livros é sobre uma classe de guerreiros da Chantria, mas o livro está fechado com um selo, e há marcas de magos que tentaram, sem sucesso, abrir o livro. Há também um livro que fala sobre a cidade de Kirkwall, onde se passa o próximo jogo da saga. Ao verificar um livro sobre como criar dragões,

¹¹ Bronto é uma criatura existente no jogo.

também sou informado pela caixa de diálogo que esse livro foi banido em muitas das torres de magos por espalhar desinformação. Há, ainda, alguns livros colocados em categorias erradas. Outros possuem itens dentro deles (como poções ou runas). E, por fim, alguns revelam segredos, como um baú escondido ou uma fonte de poder que aumenta um dos atributos do jogador.

Para avançar a história, é necessário encontrar um livro em uma língua praticamente desconhecida. Um mago linguista menciona que ele sabe apenas algumas palavras daquela língua, e ele estudou-a por muito tempo. Ele também me dá uma bronca, perguntando se eu não aprendi sobre como cuidar de livros antigos no primeiro ano, e que eu ter salvado o mundo não me dava o direito de estragar livros preciosos. Me divirto, visto que os livros na biblioteca parecem ser muito pouco protegidos pelo que vi até aqui, e também fico intrigado me perguntando o que um livro que ninguém consegue ler está fazendo na biblioteca.

7.2.2.2 A biblioteca de Lothering

Após alguns acontecimentos, me encontro na vila de Lothering, uma espécie de “parada” para reunir notícias e descansar um pouco antes de começar a reunir o exército. Na igreja da vila há uma pequena biblioteca. Lá há um cavaleiro que diz que foi enviado para pesquisar sobre “A Urna das Cinzas Sagradas”, mas que suas habilidades são melhor empregadas em batalhas do que em pesquisar, apesar de haver livros com uma grande quantidade de saberes.

As estantes com livros também são espalhadas pela igreja, embora a maior parte se concentre na sala da sacerdotisa chefe do local. Vejo, pela primeira vez, o que parecem ser rolos de pergaminho juntos com os livros em formato de códice. Há livros espalhados de forma desordenada pelo chão, e a biblioteca parece dividir o espaço com um espaço pessoal da sacerdotisa: há barris, armários, baús, uma mesa com um jogo de xadrez, plantas, e uma escrivaninha que parece ser utilizada para estudo. Há janelas no alto e candelabros no teto. As estantes são menores do que as da biblioteca da torre dos magos, porém acho engraçado como eles também possuem grandes

escadas, apesar de as estantes serem pequenas. Há apenas um livro que pode ser acrescentado ao codex, que fala justamente sobre a Chantria.

Figura 27 – A biblioteca da igreja de Lothering



Fonte: O autor

7.2.2.3 A biblioteca do porão de Wilhelm

Durante a DLC “The Stone Prisoner”, que pode ser jogada após deixar a vila de Lothring, é possível encontrar uma biblioteca no porão de um mago falecido chamado Wilhelm. Ao entrar na biblioteca, vejo que ela está ocupada por criaturas que estão invadindo a vila onde a casa em que fica o porão se encontra. Após derrotá-los, vejo como a biblioteca está destruída e abandonada. Teias de aranha se formam sobre algumas estantes, há muitas estantes caídas, livros amontoados no chão, e vejo até mesmo o que parecem ser raízes de árvore entrando pelas paredes e pelo teto.

A biblioteca é iluminada por alguns archotes nas paredes e não há janelas. Encontro algumas coisas curiosas nessa biblioteca também: um altar dedicado a uma estátua do que parece ser um guerreiro. Além disso, há uma mesa com um jogo de xadrez, barris e baús. Um quadro também pode ser visto em um canto. Algumas mesas e cadeiras completam o cenário. Apesar de a biblioteca

ser maior do que a biblioteca da igreja de Lothering, não há nenhum livro que adicione entradas ao codex.

Figura 28 – A biblioteca do porão de Wilhelm



Fonte: O autor

7.2.2.4 A biblioteca de Warden's Keep

A DLC Warden's Keep permite visitar uma velha fortaleza abandonada da ordem de guerreiros da qual o personagem faz parte. A missão é recuperar a fortaleza e encontrar provas sobre o que ocorreu nela quando foi abandonada. Uma das partes da fortaleza é descrita no mapa como "Archives", embora tenha bastante semelhança com uma biblioteca.

Assim como o resto da fortaleza, o local tem sinais de abandono, e mortos-vivos permeiam o local. É possível ver teias de aranha se formando por praticamente todas as estantes, além das paliçadas construídas no local para conter uma invasão. Alguns archotes nas paredes iluminam o lugar, que não tem janelas. O livro do arquivista chefe ainda se encontra no chão e, ao interagir com ele, vejo a cena de seus últimos momentos, antes que os soldados invadam a sala. Ele escreve a história da rebelião que ocorreu, dizendo que "a verdade deve ser contada".

Figura 29 – O arquivo de Warden’s Keep



Fonte: O autor

7.2.2.5 A biblioteca do Imaterial

Na mesma missão em que passo pela biblioteca destruída da torre dos magos, sou enviado para o “Imaterial” (no jogo o local é chamado de “The Fade”, mas em Dragon Age: Inquisition, o primeiro jogo da saga a ter tradução oficial para português, esse termo foi traduzido como “O Imaterial”), o reino dos sonhos. É um reino separado do “mundo real” onde o jogador é enviado por um demônio para que fique preso e não possa atrapalhar seus planos. O Imaterial é, de certa forma, um reflexo do chamado “mundo real”.

Vejo, então, algumas bibliotecas bem parecidas com a da torre dos magos, o mesmo tipo de estantes e até o mesmo tipo de estátuas. Me pergunto se o Imaterial estará, de certa forma, refletindo-a. Como também encontro dormitórios bem parecidos com os dormitórios dos magos, creio que essa seja a hipótese mais correta, embora o Imaterial seja um grande mistério no jogo. Não há tantas estantes, no entanto, e algumas flutuam, embora ainda haja alguns livros que forneçam informações sobre magia e o Imaterial. Demônios podem ser encontrados em vários pontos.

Figura 30 – Estantes flutuantes



Fonte: O autor

7.2.2.6 A biblioteca de Arl Eamon

Ao visitar o castelo de Arl (título de nobreza) Eamon, um nobre poderoso a quem preciso pedir ajuda, é possível fazer uma visita à sua biblioteca pessoal. Inicialmente fiquei em dúvida se era uma biblioteca ou apenas um local pessoal de estudos do personagem, mas, no mapa do jogo, o local está descrito como “biblioteca”.

Ao entrar, noto um toque mais pessoal na biblioteca do que havia nas outras. Há uma mesa de estudos bem no centro, com as estantes mais afastadas, nas paredes. Quadros, possivelmente de familiares, enfeitam as paredes, bem como um brasão de armas. Há um livro sobre o Império de Orlais, de onde veio a esposa de Eamon. Há uma janela no teto providenciando iluminação, e duas lamparinas penduradas em uma viga, embora só uma esteja acesa. Há, também, alguns pequenos bancos encostados à parede da biblioteca.

Figura 31 – A biblioteca de Arl Eamon



Fonte: O autor

7.2.2.7 A biblioteca da igreja de Haven

Essa é mais uma das bibliotecas que precisam ser visitadas para concluir a missão principal. Durante a missão, é necessário visitar a igreja de Haven, uma igreja de religiosos fanáticos que guardam a Urna das Cinzas Sagradas que eu preciso obter. A vila toda é escondida, não aparece em nenhum mapa, e parece esconder algum grande segredo.

Embora haja alguns livros e pergaminhos expostos atrás do altar, com estantes caídas e livros espalhados pelo chão, a biblioteca em si está localizada atrás de uma parede secreta. Algumas estantes caídas e livros espalhados me fazem pensar que a biblioteca é mais utilizada como um esconderijo (o que também foi reforçado pela parede secreta) do que como uma biblioteca em si. Lá dentro também encontro o Irmão Genitivi, o estudioso que eu estava procurando e que havia sido sequestrado pelos fanáticos. Também há um baú com uma arma, algumas mesas e cadeiras, e apenas dois candelabros, com a maior parte da iluminação sendo fornecida através de janelas perto do teto. Não há nenhum livro que acrescente entrada no codex.

Figura 32 – A biblioteca da igreja de Haven



Fonte: O autor

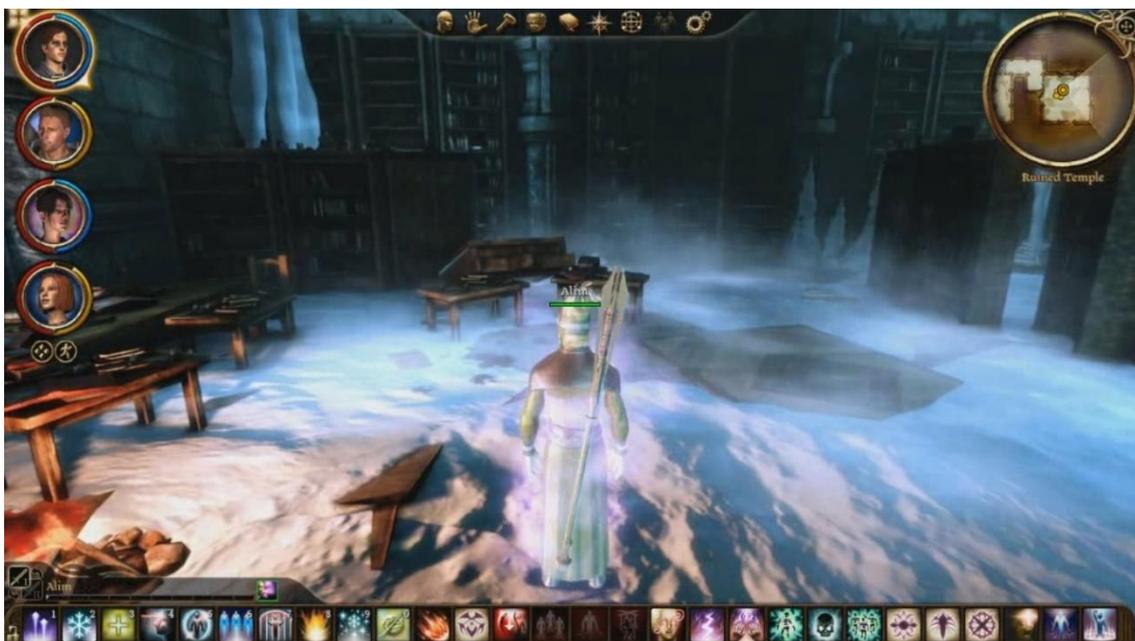
7.2.2.8 A biblioteca do templo da Urna das Cinzas Sagradas

Ainda na vila de Haven, o Irmão Genitivi me leva até o templo da Urna das Cinzas Sagradas, onde eu poderia finalmente encontrar o artefato. O templo, embora lembre um pouco uma ruína, com cavernas e túneis, está bem ocupado por fanáticos religiosos bastante hostis. E, também, em um canto, é possível encontrar uma biblioteca que, apesar de o templo não estar vazio, parece bastante abandonada.

Logo que entro, noto que o chão está basicamente todo coberto de neve, o que provavelmente reflete esse abandono da biblioteca. Há vestígios de sangue aqui e ali, os livros estão espalhados mais ainda do que o normal nas bibliotecas (ocupadas) que tinha visto até o momento, além de uma estante caída e uma mesa virada. Não há janelas, e o gelo cresce formando estacas no teto que chegam quase até o chão, e há algumas mesas com livros e pergaminhos espalhados. A iluminação provém de algumas fogueiras no chão da caverna. Há um baú com um machado, e alguns textos antigos que iniciam uma missão que envolve devolver esses textos para uma analista de relíquias da Chantria, na cidade de Denerim. Ela chega à conclusão que são textos antigos perdidos de Maferath, que era marido de Andraste, principal profetisa da

Chantria, morta há centenas de anos. Há, também, um livro no chão que fornece uma entrada de codex sobre os velhos deuses, que eram dragões, o que dá uma leve dica ao jogador sobre quem são os fanáticos religiosos que habitam o templo.

Figura 33 – Biblioteca do templo da Urna das Cinzas Sagradas



Fonte: O autor

7.2.2.9 O shaperate dos anões

O shaperate é a biblioteca oficial dos anões, e fica na cidade de Orzammar. Embora não esteja envolvida na missão principal, ela é bastante desenvolvida narrativamente, mencionada constantemente em diálogos, e é a primeira biblioteca que vejo que tem um administrador, uma espécie de bibliotecário, embora seu título oficial seja o “shaper” (formador) de memórias. Ela também é a primeira biblioteca que tem um prédio próprio que podemos ver externamente, ou seja, não fica dentro de um castelo, um templo ou uma instituição de ensino, estando localizada em um bairro nobre da cidade.

No hall de entrada, há um buraco no teto para a entrada de luz, e duas mesas com bancos e cadeiras de cada lado com livros espalhados. Tudo parece ser feito de pedra. Ao avançar mais um pouco, percebo que até as estantes com livros são feitas de pedra. O teto tem um tom “cavernoso”, como se a biblioteca

fosse dentro de uma caverna (o que de fato é, visto que Orzammar fica debaixo da terra). Logo vejo que há muito mais profissionais nessa biblioteca do que nas outras. Há personagens catalogadores, assistentes e escribas, todos verificando estantes, além do próprio shaper, que fica no centro, como se esperasse para atender alguém. A entrada é aberta no centro, com um longo tapete, enquanto as estantes estão mais para o lado. O resto da biblioteca é iluminada por grandes archotes de pedra, tanto nas paredes quanto ao lado das estantes. Atrás do shaper ainda há mais estantes e mais livros, e a biblioteca parece tão grande quanto a biblioteca dos magos. As estantes não são tão altas, mas em alguns pontos há “estantes duplas”, com uma estante em cima da outra. Há, ainda, alguns livros espalhados e levemente bagunçados. Bem no fundo, um baú trancado contém um livro e um par de luvas.

Figura 34 – Hall de entrada



Fonte: O autor

Figura 35 – A biblioteca dos anões



Fonte: O autor

Um dos assistentes me pede um favor: recuperar um livro que foi roubado da biblioteca. Uma anã por ali diz estar pesquisando os registros de sua casa para provar que ela é uma nobre, e também me dá uma missão: a de recuperar registros perdidos em uma colônia distante que provem que ela é uma nobre. Aqui já percebo o quanto a cultura escrita é forte para os anões, com duas missões para recuperar documentos escritos.

Mais adiante, percebo que essa é a primeira biblioteca que não tem registros apenas em rolos ou livros, mas também em tabletes de pedra, que parecem estar amontoados de forma desordenada. Há também alguns registros em uma chamada “muralha das memórias”. Os muitos livros encontrados na biblioteca são todos sobre a história e cultura dos anões, incluindo até mesmo alguns cantos populares.

Figura 36 – Tabletes de pedra da biblioteca



Fonte: O autor

Figura 37 – Livro sobre cantos populares



Fonte: O autor

Após explorar a biblioteca, decido falar com o bibliotecário, chamado Czibor. Embora o jogo não use a palavra “bibliotecário”, utilizarei para não ficar a todo momento recorrendo ao termo inglês “shaper”, o que tornaria a escrita mais confusa. Ele se apresenta dizendo que seu papel é ser o guardião do

conhecimento de Orzammar, e que a biblioteca preserva a história dos anões. É através da biblioteca que as pessoas sabem a que famílias pertencem, e como localizar colônias perdidas. A biblioteca guarda tudo, diz ele, bom ou ruim. No entanto, ao falar sobre o sistema de castas de Orzammar, ele diz que aqueles que não têm casta não estão nos registros da biblioteca e, portanto, oficialmente não existem, o que me parece uma contradição com o que ele tinha acabado de dizer. Ele fala com uma certa nostalgia sobre o império dos anões, que era grandioso e agora está basicamente reduzido apenas à cidade de Orzammar. Esse “culto” ao passado é bem presente nos anões, até mesmo em sua principal religião, que venera os antepassados.

Figura 38 – Czibor, o bibliotecário do Shaperate



Fonte: O autor

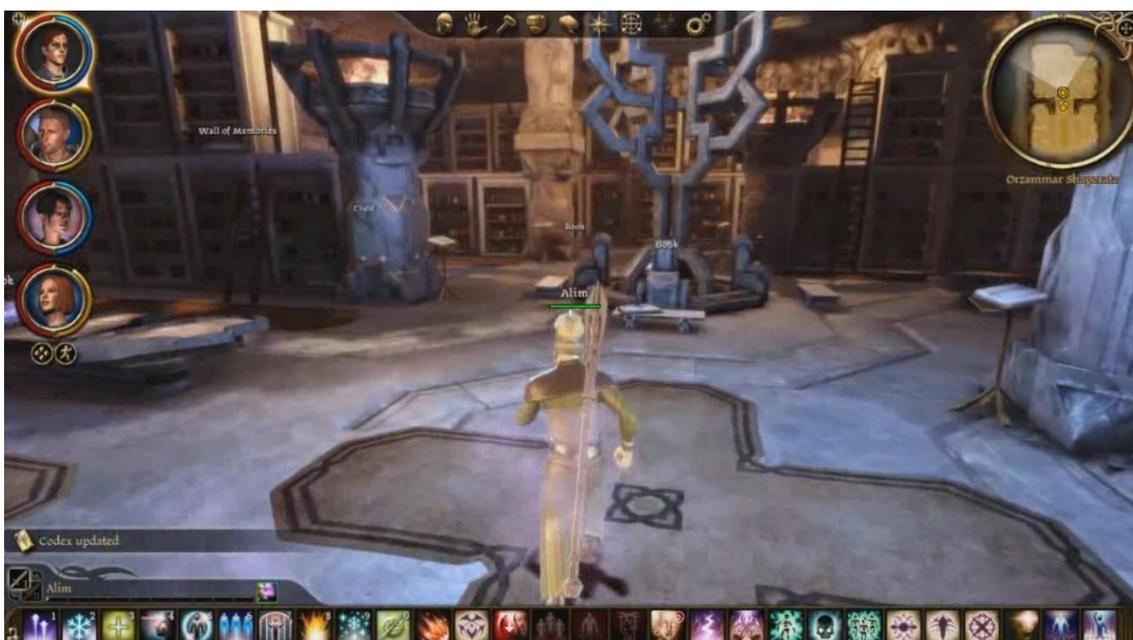
Contudo, o papel do bibliotecário é bem mais profundo do que parece. Conversando com outros personagens, eles me dizem que o bibliotecário não só guarda o conhecimento, mas também é o árbitro de disputas e o responsável pelas mudanças nas estruturas sociais de Orzammar. Um anão, por exemplo, me pede que eu convença Czibor a deixá-lo abrir uma igreja da Chantria em Orzammar. Também é possível mostrar um documento a ele para que ele verifique se é uma falsificação. Na cena de coroação do novo rei de Orzammar, é Czibor quem coloca a coroa sobre sua cabeça. Ele menciona, no entanto, que

não pode dar opiniões nem se manifestar politicamente, pois pode acabar alterando a história, e seu papel é apenas registrá-la. Ele também não pode votar em quem vai ser rei.

Mais tarde, também pude realizar outra missão, que envolve entregar ao bibliotecário uma lista de anões que teriam sido transformados em golems (criaturas de pedra). Ou seja, além de recuperar conhecimentos perdidos para a biblioteca (registros e livros), também posso inserir novos conhecimentos. O mesmo pode ser feito na DLC “Awakening”. Nesse caso, é apenas mencionado que os novos registros seriam enviados à biblioteca, não havendo uma nova visita a ela.

Em outros momentos, também podemos ver os problemas da biblioteca e do bibliotecário com a censura. Durante a DLC “Witch Hunt”, acho diários de um assistente da biblioteca sobre novos conhecimentos encontrados em escavações, e os administradores da biblioteca estavam divididos, segundo o assistente, entre inserir os novos conhecimentos na biblioteca ou deixá-los esquecidos. Na origem de “anão nobre”, no início do jogo, também é possível ver um nobre contestando um estudioso sobre uma pesquisa de um dos seus antepassados, e posso escolher entre ficar do lado do pesquisador ou do nobre.

Figura 39 – A parte de trás da biblioteca de Orzammar



Fonte: O autor

7.2.2.10 A biblioteca das ruínas élficas

Após conseguir o apoio dos anões, é hora de conseguir o apoio da última facção: os elfos. Como eles vivem em uma floresta, creio que não encontraria nenhuma biblioteca ali. Me engano, no entanto, pois sou enviado pelo líder do clã para investigar ruínas dentro da floresta. Em um canto da ruína, encontro o que parece ser uma pequena biblioteca abandonada.

É uma sala pequena, com poucas estantes, e elas estão quase vazias. Árvores penetraram profundamente pelas paredes e ocupam boa parte da sala. Há também uma estátua sem cabeça com um escudo entre as estantes, além de outra estátua sem cabeça e sem braços. Muitos livros estão caídos e espalhados no que parece ser palha. A sala é iluminada pela luz de onde vem o buraco pelo qual as árvores se projetam, e também por um archote na parede. Há um pequeno altar de pedra e um caixote quebrado que contém itens, mas nenhum livro que dê entradas no codex.

No chão, encontro uma pequena gema. De alguma forma, ela fala comigo, mostrando que é a alma de um guerreiro élfico que participou de uma guerra que aconteceu há muito tempo atrás e ficou aprisionada nessa gema. Para libertar sua alma, ele me pede para que o coloque no altar, para que a gema se quebre. Em troca, ele me passa conhecimentos sobre técnicas de “guerreiro arcano”, o que desbloqueia uma especialização para a classe de mago.

Figura 40 – Biblioteca de ruínas élficas



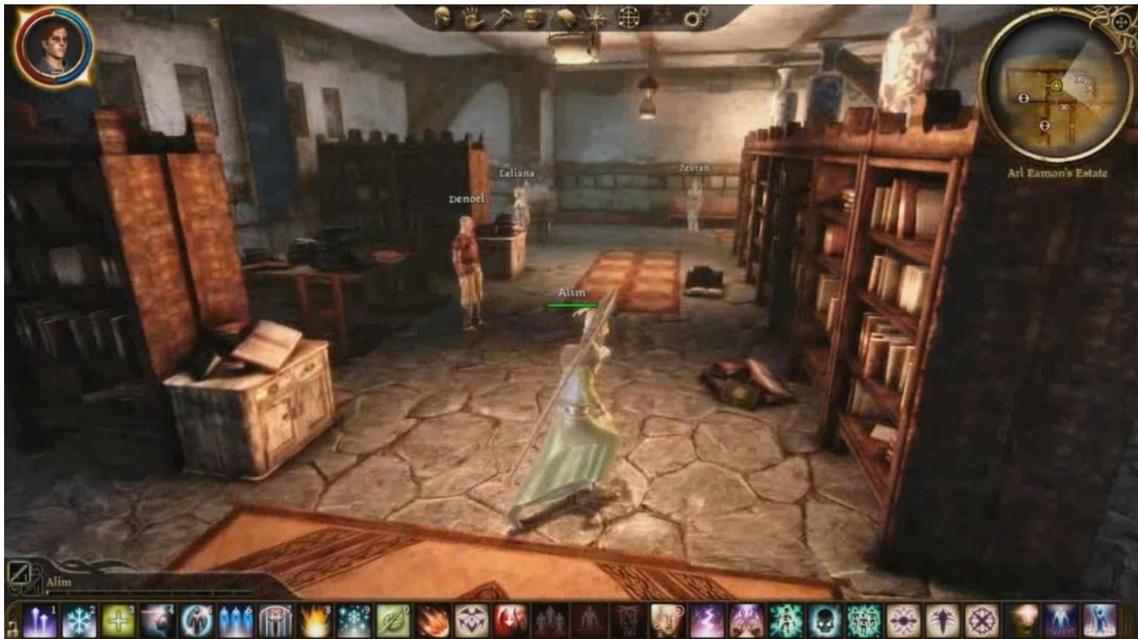
Fonte: O autor

7.2.2.11 A biblioteca de Arl Eamon em Denerim

Além de sua biblioteca pessoal, Arl Eamon também tem uma biblioteca um pouco maior em sua mansão na cidade de Denerim. É possível visitar o local apenas depois de reunir todas as facções do exército. Lá também ficam todos os companheiros que me acompanharam até o momento.

Ela tem várias estantes que ocupam todo o centro do local, além de várias mesas com livros espalhados (alguns livros também estão espalhados pelo chão). A personagem Leliana e o personagem Zevran, dois personagens que pertencem à classe “ladrão”, se encontram na biblioteca, o que me deixa intrigado se isso é apenas uma coincidência ou é proposital. Encontro também um personagem chamado Denoel, que apenas me diz que espera que eu esteja confortável, e para avisá-lo caso precise de qualquer coisa. Vasos ficam em cima de algumas estantes, e há algumas plantas penduradas na parede. Há pequenas janelas e também a iluminação de lamparinas que ficam penduradas por um fio no teto. Alguns banquinhos encostados na parede completam o cenário. Dois livros dão entradas no codex: um sobre uma das regiões de Thedas e outro sobre a história de Ferelden.

Figura 41 – Biblioteca de Arl Eamon em Denerim



Fonte: O autor

7.2.2.12 A biblioteca do Arl de Denerim

Uma das missões dada por Eamon em Denerim é a de me infiltrar na mansão do Arl de Denerim para resgatar a rainha. Nessa mansão, é possível encontrar mais uma biblioteca.

Logo ao entrar, percebo que é uma biblioteca bastante escura, sem janelas, com apenas uma lamparina pendurada por um fio no teto. Pequenas estantes ocupam o centro da biblioteca, enquanto as maiores estão afastadas para os cantos. Livros aqui e ali estão espalhados pelo chão. Um livro dá uma entrada no codex sobre a região de Gwaren. De tempos em tempos, um guarda patrulha a entrada da biblioteca.

Figura 42 – Biblioteca do arl de Denerim



Fonte: O autor

7.2.2.13 A biblioteca de Highever

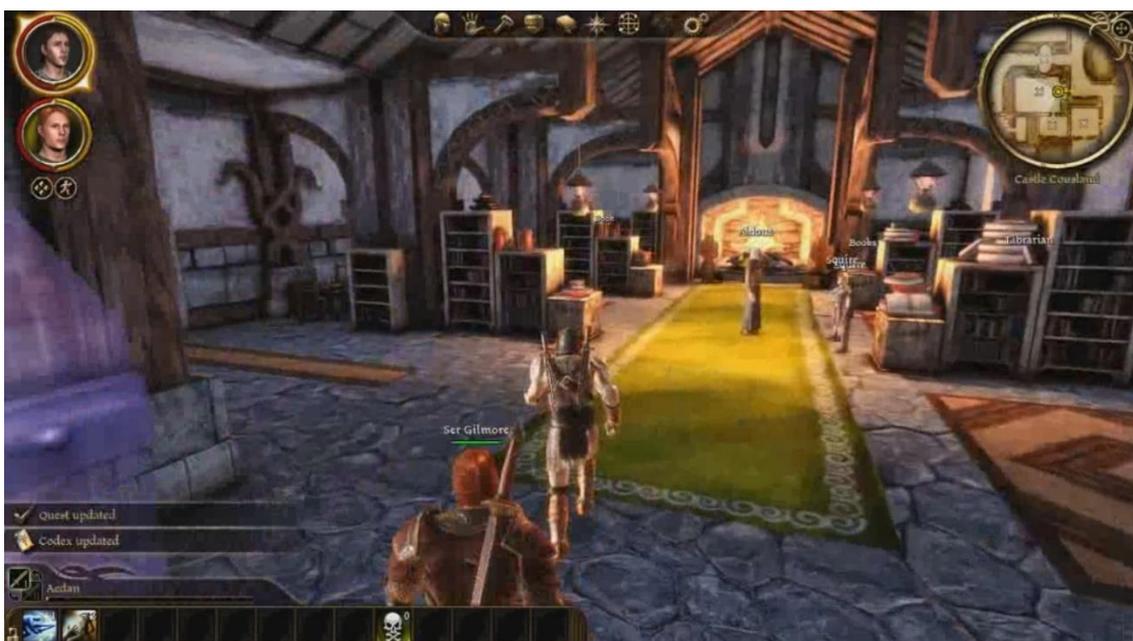
Cronologicamente, a biblioteca do arl de Denerim é a última a ser encontrada. No entanto, há outra que pode ser encontrada no início do jogo, mas apenas se for escolhida a origem de “humano nobre”. Ao contrário da biblioteca dos magos, essa biblioteca é exclusiva dessa história de origem, e não pode ser acessada posteriormente. Portanto, criei um novo personagem para poder explorar essa biblioteca. A biblioteca pertence ao castelo de Highever, que é o castelo da família Cousland, família a qual pertence o personagem dessa origem.

Ao entrar, vejo que é uma biblioteca bem aberta no centro, onde um senhor idoso parece ensinar dois jovens escudeiros. As estantes com livros estão de ambos os lados, mas sem estarem encostadas na parede. Ao fundo, uma grande fogueira ajuda a iluminar a sala, junto com várias lâmparas penduradas por fios em vigas. Além das estantes, os livros estão também empilhados em cima delas e em mesas. Quadros enfeitam as paredes, e há até mesmo um personagem descrito como “bibliotecário” verificando as estantes, embora ele não diga nada de importante. Há também uma mesa de jogo de xadrez, e noto como é interessante que a sala da biblioteca esteja conectada com uma sala de estudos, que também tem algumas estantes com livros. Um

livro dá uma entrada no codex sobre a história de Ferelden, e outro no local de estudos sobre a cultura de Ferelden.

Resolvo conversar com Aldous, o mestre que parece estar ensinando os escudeiros. As crianças reclamam que a aula é muito chata, e, assim, Aldous me pede ajuda para dar a aula. Juntos, revisamos tópicos sobre a família Cousland e suas relações com outras casas de nobres. No entanto, após o fim da lição, Aldous acaba dormindo em pé. As crianças continuam reclamando que não gostam de livros e que preferiam aprender como usar uma espada. Mais tarde, durante uma luta, é possível encontrar o cadáver de Aldous na biblioteca. Isso me faz perguntar se ele tinha realmente continuado dormindo na biblioteca ou se estava lá apenas pela associação que fazemos dele com a biblioteca no início do jogo.

Figura 43 – Biblioteca de Highever



Fonte: O autor

7.2.2.14 A biblioteca de Vigil's Keep

Após o término do jogo principal, é possível iniciar a maior DLC do jogo, chamada de Awakening. Ela dá acesso a novas áreas, e, nessas novas áreas, há algumas bibliotecas passíveis de serem analisadas.

A Vigil's Keep é a principal fortaleza dessa expansão, e é basicamente a base do personagem, que é o mesmo da campanha principal. Logo no início do jogo, ela é atacada por criaturas e demônios, e algumas continuam no porão após o ataque inicial. Nesse porão também fica a prisão da fortaleza, e, nessa prisão, há o que é chamado de “registros dos prisioneiros”, mas que parece uma pequena biblioteca.

O espaço é pequeno, sem janelas e iluminado apenas por dois archotes. O local também tem alguns demônios escondidos que me atacam quando eu entro. As estantes estão encostadas contra as paredes, e há uma estátua de Andraste, profetisa da Chantria, no fundo da sala. Esta estátua dá uma “dica” de passagem secreta que o jogador pode encontrar e que revela um baú com itens. Também há um caixote com itens que podem ser pegos pelo jogador. Dois livros dão entradas no codex: um fala sobre os avvars, um povo antigo que vivia em Ferelden, e o outro sobre as casas de Amaranthine, a região em que fica Vigil's Keep.

Figura 44 - Biblioteca do porão de Vigil's Keep



Fonte: O autor

7.2.2.15 A biblioteca da igreja de Amaranthine

Ao visitar a cidade de Amaranthine, é possível visitar a sua igreja e a sua pequena biblioteca. Como ela é bastante parecida com a biblioteca da igreja de Lothering, achei interessante dar uma olhada.

É uma biblioteca bem iluminada, com várias janelas, e com algumas estantes com rolos de pergaminho e livros. A biblioteca parece dividir o espaço com o quarto e o espaço pessoal de alguém, provavelmente a sacerdotisa chefe da igreja. Há uma cama do lado das estantes, uma mesa com espelho, uma escrivaninha, livros espalhados pelo chão, barris, uma mesa com um jogo de xadrez, plantas e um baú com itens. Não há nenhum livro que dê entradas no codex.

Figura 45 – Biblioteca da igreja de Amaranthine



Fonte: O autor

7.2.2.16 A biblioteca do Arquiteto

Após ser capturado por uma criatura que se autodenomina Arquiteto, é possível escapar de sua prisão e ter acesso a uma pequena biblioteca pessoal junto com um laboratório que parece ser bem macabro.

Me dirijo ao local, cuja chave me foi dada por uma das aliadas do Arquiteto. A biblioteca fica em um pequeno canto do laboratório, com estantes formando um pequeno local. Embora não haja livros que deem entradas no

codex, há um pequeno baú com itens. Uma estátua de uma criatura de três cabeças separa duas estantes. Apesar de o local ter janelas e archotes, a parte da biblioteca é mal iluminada.

O laboratório, logo ao lado da biblioteca, é cheio de livros, anotações, ossos, crânios, objetos químicos, e um cadáver sobre o que parece ser uma máquina de tortura. Vários espinhos na parede, sangue e ossos no chão complementam o cenário pouco agradável.

Figura 46 – Biblioteca do Arquiteto



Fonte: O autor

7.2.3 Inferências

Como podemos ver, é possível passar por muitas bibliotecas. Algumas de maior importância para a narrativa e outras nem tanto, mas há alguns pontos interessantes de se analisar, e que se repetem tanto nas bibliotecas maiores quanto nas menores.

Primeiro, foi possível notar, durante o jogo, como os livros estão basicamente por toda parte, não apenas nas bibliotecas. Há estantes com livros em covis de bandidos, casas de camponeses, e até mesmo em prostíbulos. Isso sugere que a população de Ferelden é, provavelmente, bem alfabetizada, assim como já havia sido verificado para a de Skyrim. Ou, talvez essa presença seja

um indicativo de como os criadores do jogo veem livros como um objeto de cenário que pode ser colocado basicamente em qualquer lugar.

É considerável, também, o número de bibliotecas em ruínas, abandonadas e/ou destruídas. É possível que isso reflita não só a questão da perda do conhecimento, e de como ele é facilmente abandonado ou destruído (BURKE, 2012) (uma das personagens chega a lamentar em voz alta a perda de conhecimento durante a segunda visita à biblioteca dos magos), mas também da biblioteca como um local secreto, de conhecimentos obscuros ou sombrios. Essa conclusão foi realizada através de variados pontos observados nas bibliotecas: a presença de objetos inusitados como crânios; a forte presença de baús e itens escondidos; a escuridão ou iluminação fraca presente em muitas bibliotecas; algumas passagens secretas na biblioteca, e estantes que tiveram seus livros removidos por terem “conhecimento proibido”. Até mesmo para esconder um personagem sequestrado a biblioteca é utilizada. Pode-se também apontar alguns pontos que talvez não sejam propositais, mas que também caminham nesse sentido: o fato de, na biblioteca de Eamon, em Denerim, os únicos personagens da classe “ladroão” estejam na biblioteca; e o fato de que, na biblioteca do porão de Vigil’s Keep, o personagem é atacado justamente por um tipo específico de criatura invisível que ataca de surpresa.

Nas duas bibliotecas mais importantes da narrativa, percebe-se também a questão da censura. Isso ocorre tanto com livros removidos da biblioteca, pelo chefe dos magos, ou através da não-inserção de novos conhecimentos que desafiem tradições bem estabelecidas. Há, ainda, o caso do livro que, apesar de estar na biblioteca, mantinha-se trancado e impossível de ler, por se tratar de um livro sobre uma ordem religiosa secreta da chantria. O conhecimento, nesse sentido, parece perigoso por desafiar estruturas sociais e religiosas bem estabelecidas. Isso também reflete o fato de, na Idade Média, os livros serem censurados e/ou controlados (MORIGI e SOUTO, 2006).

Todas as bibliotecas apresentam, também, pouco cuidado com os livros. É muito comum, e não apenas nas bibliotecas abandonadas ou destruídas, ver livros espalhados pelo chão, pelas mesas, abertos e fechados. Battles (2003) comenta que essa é uma característica típica de bibliotecas modernas, já que antigamente os livros eram mais bem cuidados. A presença de fogo, mais especificamente de fogo sem proteção (como em archotes, que estão presos em

segurança nas paredes, ou lamparinas), foi fortemente notada na biblioteca da torre dos magos, a mesma torre onde um mago fala que foi ensinado a cuidar dos livros no primeiro ano de ensino.

A despeito disso, algumas bibliotecas parecem ser bem acessíveis, principalmente as religiosas, uma ideia que contrasta com a biblioteca da Idade Média (SANTOS, 2012). Apesar de sua divisão em castas, não são apenas os nobres que têm acesso à biblioteca dos anões, pois até estrangeiros e pessoas de outras raças podem não apenas utilizar os livros, mas também acrescentar novos conhecimentos. Nas igrejas, o espaço da biblioteca é aberto (com exceção da igreja de Haven, em que a vila inteira é um grande segredo), e um personagem de fora da vila em que se encontra uma das igrejas menciona que fez uso da biblioteca.

Os livros encontrados nas bibliotecas aparentam refletir o lugar onde o jogador se encontra, para lhe dar mais conhecimento sobre aquele local em específico. Por exemplo, na biblioteca dos magos encontram-se muitos livros sobre magia. Na biblioteca dos anões, há muitas informações sobre a sociedade anã. Na biblioteca dos nobres, há livros de história e cultura do país. Há uma certa “organização de assuntos” em cada biblioteca para guiar o jogador aos poucos. As instituições às quais a maioria das bibliotecas estão ligadas também são bem específicas: de poder (castelos de nobres, ou relacionados com a nobreza), religiosas (templos e igrejas) e de ensino (biblioteca dos magos), além das bibliotecas pessoais.

Nota-se, ainda, como até mesmo a desorganização pode fazer florescer novos conhecimentos. Na biblioteca dos magos, o jogador tem acesso a conhecimento sobre rituais que pareciam ser pouco conhecidos, e que só se tomou ciência sobre eles após os livros que os descreviam terem caído aleatoriamente no chão. Será que esses conhecimentos antigos estariam “perdidos” no meio do excesso de informação e livros que a biblioteca providenciava? Ou talvez a divisão do conhecimento estivesse causando a invisibilidade de determinados conhecimentos (LATOUR, 1994)?

Apesar de tantas bibliotecas, poucas foram as que mostraram ter algum tipo de administrador. A biblioteca de Highever tem um personagem denominado “bibliotecário” que apenas cumprimenta o jogador caso haja uma interação. O único bibliotecário, de fato, é Czibor, o “shaper” dos anões. Seu papel é

justamente o de um guardião do conhecimento (condizente com o papel da Idade Média, conforme mencionam Morigi e Souto (2006), em que não havia formalização da profissão), que protege e registra a história e as tradições de seu povo. No entanto, uma característica também esperada da “profissão”, diz o personagem, é a de que ele seja apolítico para não influenciar nas mudanças da história, o que contrasta justamente com seu papel político de ser o árbitro de mudanças estruturais da sociedade. Ou seja, o bibliotecário, embora forneça o acesso ao conhecimento, deve permanecer, ele próprio, como um sujeito sem senso crítico?

Vemos, novamente, a presença de variados itens de sentido que denotam a multiplicidade das representações que as bibliotecas apresentam nesses dois jogos. Contudo, a mera citação desses itens não é o suficiente para completar a análise e cumprir os objetivos do trabalho. Resta, portanto, sistematizar e interpretar esses dados para que suas significações fiquem bem claras, o que será feito na próxima seção.

8 CATEGORIAS DE ANÁLISE DAS BIBLIOTECAS

Nesta seção, é feita uma sistematização do que foi descrito e inferido nas análises dos dois games. Essa sistematização é feita em sinergia com o que foi observado nos dois jogos e com as teorias previamente dissertadas. Nesse sentido, foram criadas oito categorias de análise, cada uma com suas subcategorias, que dizem respeito às bibliotecas dos jogos:

- a) instituição (de poder, religiosa, pessoal, de ensino, indefinida)
- b) função (depósito, ensino, pesquisa, abandonada, indefinida);
- c) personagens (professores, bibliotecário, inimigos, sem personagens, outros);
- d) objetos (jogos de xadrez, crânios, comida e/ou bebida, baús/barris, estátuas, outros);
- e) características medievais (censura, proteção aos livros, pouco acessível, objetos guardados);
- f) características modernas (menos cuidado com livros, aberta/acessível, local de conhecimento, divisão do conhecimento)
- g) apresentação material dos documentos (códice, pergaminhos/papiros e tabletes)
- h) outros (silêncio e personagens sorrateiros).

Essas categorias e subcategorias não obedecerão ao princípio de exclusividade, e, portanto, as bibliotecas analisadas poderão se encaixar em mais de uma subcategoria. A categoria “outros” engloba observações das teorias e das inferências que não se encaixam nas demais categorias. As características medievais e modernas foram observadas em acordo com o que dissertaram os autores da parte teórica sobre bibliotecas medievais e modernas.

Quadro 1 – Instituições da biblioteca

Biblioteca/categoria	De poder	Religiosa	Pessoal	De ensino	Indefinida
Biblioteca de Winterhold				X	
Biblioteca dos bardos de Solitude				X	
Biblioteca pessoal do jogador			X		
Biblioteca de Nightcaller Temple		X			
Biblioteca de Forte Neugrad					X
Apocrypha	X		X	X	
Biblioteca da torre dos magos				X	
Biblioteca de Lothering		X			
Biblioteca do porão de Wilhelm			X		
Biblioteca de Warden's Keep	X				
Biblioteca do Imaterial					X
Biblioteca de Arl Eamon	X		X		
Biblioteca da igreja de Haven		X			
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas		X			
Biblioteca dos anões	X				
Biblioteca das ruínas élficas					X
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim	X		X		
Biblioteca do Arl de Denerim	X		X		
Biblioteca de Highever	X		X		
Biblioteca de Vigil's Keep	X		X		
Biblioteca de Amaranthine		X			
Biblioteca do Arquiteto			X		

Fonte: O autor

Temos, portanto, oito bibliotecas ligadas a instituições de poder, cinco ligadas a instituições religiosas, nove bibliotecas pessoais, quatro ligadas a instituições de ensino e três indefinidas. Apesar da maior parte das bibliotecas se encaixarem como bibliotecas pessoais, a maioria dessas se encontra, também, ligada a instituições de poder: seus donos são membros da nobreza ou, no caso da Apocrypha, um poderoso demônio. Isso remete bastante ao período moderno, onde começam a surgir mais as bibliotecas pessoais, já que, conforme visto, na Idade Média predominavam as bibliotecas ligadas a templos, com poucos nobres tendo suas próprias bibliotecas (MORIGI e SOUTO, 2006; BATTLES, 2003). E, das bibliotecas de instituições de poder, a biblioteca dos anões e a Apocrypha remetem bastante à biblioteca de Alexandria, que buscava reter todo o conhecimento em um só local (SANTOS, 2012). No entanto, como visto no caso da biblioteca dos anões, haviam muitos conhecimentos considerados não adequados que acabavam sendo excluídos ou não incluídos.

Portanto, é interessante notar essa mistura de “moderno com antigo” que faz parte do conceito de neomedievalismo (TOSWELL, 2010).

Das bibliotecas ligadas a instituições de ensino, três dizem respeito ao ensino de magia. Isso é algo que também faz parte do neomedievalismo, como já mencionado por Stern (2002) onde a magia, nesse caso, é vista como tecnologia, e, portanto, seu estudo se passaria, de certa forma, da mesma maneira que o estudo de ciências. As bibliotecas indefinidas não têm um contexto bem definido: uma delas encontra-se em uma ruína cuja história não é mencionada com detalhes, uma encontra-se abandonada em um forte e outra encontra-se no reino dos sonhos, que é um grande mistério do jogo.

Quadro 2 – Funções da biblioteca

Biblioteca/categoria	Depósito	Ensino	Pesquisa	Abandonada	Indefinida
Biblioteca de Winterhold			X		
Biblioteca dos bardos de Solitude			X		
Biblioteca pessoal do jogador	X				
Biblioteca de Nightcaller Temple				X	
Biblioteca de Forte Neugrad				X	
Apocrypha	X		X		
Biblioteca da torre dos magos		X	X		
Biblioteca de Lothering			X		
Biblioteca do porão de Wilhelm				X	
Biblioteca de Warden's Keep				X	
Biblioteca do Imaterial					X
Biblioteca de Arl Eamon					X
Biblioteca da igreja de Haven					X
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas				X	
Biblioteca dos anões	X		X		
Biblioteca das ruínas élficas				X	
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim					X
Biblioteca do Arl de Denerim					X
Biblioteca de Highever		X			
Biblioteca de Vigil's Keep	X				
Biblioteca de Amaranthine					X
Biblioteca do Arquiteto			X		

Fonte: O autor

Em relação às funções, foram observadas quatro bibliotecas sendo usadas como depósito, duas bibliotecas sendo usadas para ensinar, sete bibliotecas sendo usadas para pesquisas, seis bibliotecas abandonadas e seis bibliotecas com funções indefinidas. As indefinidas, nesse caso, são as que o

jogo não produz um contexto em que elas são utilizadas, e elas estão lá mais como cenário. E, embora “abandonada” não seja exatamente uma função, é o estado em que a biblioteca se encontra no momento que o jogador interage com ela.

As bibliotecas usadas como depósito se diferenciam bastante entre si: uma é a biblioteca do jogador, outra é a biblioteca de um demônio, outra é uma biblioteca usada para manter registros de prisioneiros, e a última é a biblioteca dos anões. Ou seja, mesmo quando a biblioteca é utilizada apenas para armazenamento, esses armazenamentos têm variadas funções. Além das bibliotecas já mencionadas que parecem ter a mesma função da biblioteca de Alexandria, há a biblioteca de registros de prisioneiros: e, na Antiguidade, os escritos em geral eram justamente de registros numéricos e de inventário, como mencionado por Fischer (2003).

Embora tenham sido observadas quatro bibliotecas ligadas a instituições de ensino, apenas duas são efetivamente utilizadas para ensinar. E, relevante notar, uma delas não é ligada a uma instituição de ensino (a biblioteca de Highever, que pertence à casa Cousland). E, em todas, os alunos apresentaram dificuldades nos ensinamentos: em uma, um dos alunos colocou fogo em si mesmo ao tentar controlar uma magia de fogo. Em outra, os alunos crianças disseram que a aula era muito chata e que queriam aprender como usar uma espada.

A maioria das bibliotecas tinha a função de pesquisa. Isso foi demonstrado tanto quando o próprio jogador deveria fazer a pesquisa na biblioteca, quanto por outros personagens que apontaram que utilizaram a biblioteca para pesquisar. O que, novamente, retoma à ideia da Idade Moderna, que é quando as bibliotecas realmente começam a ser vinculadas ao ato de pesquisar (MILANESI, 1983). As numerosas bibliotecas em ruínas ou abandonadas, no entanto, remetem também ao passado da Antiguidade de quando as bibliotecas eram destruídas, já que o conhecimento, era considerado perigoso, o que também é uma ideia medieval (MORIGI e SOUTO, 2006). Isso demonstra, novamente, a mistura de modernidade com valores mais antigos.

Quadro 3 – Os personagens da biblioteca

Biblioteca/categoria	Professores	Bibliotecário	Inimigos	Sem personagens	Outros
Biblioteca de Winterhold	X	X			
Biblioteca dos bardos de Solitude	X				X
Biblioteca pessoal do jogador				X	
Biblioteca de Nightcaller Temple			X		
Biblioteca de Forte Neugrad			X		
Apocrypha			X		
Biblioteca da torre dos magos	X		X		X
Biblioteca de Lothering					X
Biblioteca do porão de Wilhelm			X		
Biblioteca de Warden's Keep			X		
Biblioteca do Imaterial			X		
Biblioteca de Arl Eamon				X	
Biblioteca da igreja de Haven					X
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas				X	
Biblioteca dos anões		X			X
Biblioteca das ruínas élficas				X	
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim					X
Biblioteca do Arl de Denerim				X	
Biblioteca de Highever	X	X			X
Biblioteca de Vigil's Keep			X		
Biblioteca de Amaranthine				X	
Biblioteca do Arquiteto				X	

Fonte: O autor

Nesse quadro, é possível visualizar que foram identificadas quatro bibliotecas com personagens professores, três bibliotecas com bibliotecários, oito bibliotecas com inimigos, sete bibliotecas sem personagens, e sete bibliotecas com outros personagens. Essas últimas contêm personagens variados: estudantes, companheiros do protagonista, pesquisadores, catalogadores, sacerdotes, etc. A importância da análise dos personagens da biblioteca está de acordo com o fato de que a representação social é uma relação das pessoas com o objeto (JODELET, 2001; JOVCHELOVITCH, 2004). Portanto, ver como e quais personagens se relacionam com a biblioteca se torna essencial para a análise.

A maioria das bibliotecas, como visto, contêm inimigos, e quase sempre eles são algum tipo de criaturas considerada “das trevas”: zumbis, demônios e *darkspawn* estão presentes nas bibliotecas de Warden's Keep, do Imaterial, do portão de Wilhelm, na torre dos magos e em Vigil's Keep. Na Apocrypha, há os *seekers* e *lurkers* que parecem funcionar como protetores da biblioteca. Em Nightcaller's Temple há criaturas adormecidas que acordam na presença do

jogador. E em Forte Neugrad, há o mago que parecia estar escondido na biblioteca. Nota-se como os inimigos podem estar tanto invadindo a biblioteca (caso dos demônios e zumbis) como podem estar protegendo ela de invasores (caso dos seekers, lurkers e do mago escondido).

Como já mencionado anteriormente, apenas três das bibliotecas contêm um bibliotecário, e em apenas uma delas ele é devidamente mencionado como bibliotecário (“librarian”). Os bibliotecários que interagem com o jogador se mostram conservadores e protetores em relação ao conhecimento e os livros, algo de acordo com o período da época, onde a profissão de bibliotecário não estava formalmente estabelecida (SANTOS, 2012).

Muitas das bibliotecas também não contêm personagens, o que talvez também reflita um certo abandono, mesmo nas bibliotecas que, teoricamente, não estão abandonadas ou em ruínas. As bibliotecas com professores reforçam, novamente, seu papel moderno de ensino (MILANESI, 1983), embora nem todas as bibliotecas identificadas estivessem ligadas a instituições de ensino, como a de Highever.

Quadro 4 – Os objetos da biblioteca

Biblioteca/categoria	Tabuleiro de xadrez	Crânios	Comida e/ou bebida	Baús ou barris	Estátuas	Outros
Biblioteca de Winterhold		X	X			X
Biblioteca dos bardos de Solitude			X			X
Biblioteca pessoal do jogador				X		X
Biblioteca de Nightcaller Temple		X		X		
Biblioteca de Forte Neugrad		X	X	X		X
Apocrypha						X
Biblioteca da torre dos magos		X	X	X	X	X
Biblioteca de Lothering	X			X		X
Biblioteca do porão de Wilhelm	X			X		
Biblioteca de Warden's Keep						X
Biblioteca do Imaterial					X	
Biblioteca de Arl Eamon						X
Biblioteca da igreja de Haven				X		
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas				X		X
Biblioteca dos anões				X		X
Biblioteca das ruínas élficas					X	X
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim						X
Biblioteca do Arl de Denerim						
Biblioteca de Highever	X					X
Biblioteca de Vigil's Keep				X	X	X
Biblioteca de Amaranthine	X			X		X
Biblioteca do Arquiteto		X		X	X	X

Fonte: O autor

Os objetos são uma categoria relevante: como foi destacado na parte teórica do trabalho, os objetos têm grande importância na formação do “todo” que é a biblioteca (LATOURE, 1994). Nesse quadro, foram considerados apenas objetos que não são comumente associados com a biblioteca, como crânios, estátuas ou baús e barris. Nesse sentido, foram deixados de fora objetos “comuns” como mesas, cadeiras, instrumentos de iluminação, estantes, livros, etc.

Como visto, quatro das bibliotecas contêm um tabuleiro de xadrez. Apesar de não ser um número alto, isso pode evidenciar uma leve ligação da ideia de biblioteca como um lugar para exercitar a mente, o lado hermenêutico (GUMBRECHT, 2010), visto que o xadrez é justamente considerado um jogo mental. Quatro bibliotecas também apresentaram comida e bebida, o que evidencia também que a importância da preservação dos livros em algumas delas só é mencionada verbalmente pelos personagens, mas não se sustenta na representação visual.

Cinco das bibliotecas contêm crânios, o que mostra uma possível representação sobre a biblioteca como um local obscuro. Isso também é salientado pelo fato de doze das bibliotecas terem baús ou barris, muitos deles trancados ou escondidos, normalmente escondendo algum tesouro para o jogador. Essa “biblioteca de segredos” remete mais ao período medieval, onde a biblioteca era afastada e de acesso a poucos (MARTINS, 2002).

Estátuas foram também contabilizadas em cinco bibliotecas, e dezessete bibliotecas apresentaram outros objetos, que variam bastante: altares, quadros, brasões de armas, plantas, tubos de ensaio, e até mesmo fogões de pedra, entre outros. Isso parece também demonstrar um caráter de diversidade da biblioteca, que abriga diferentes tipos de objetos, podendo servir a diferentes funções, o que é uma ideia mais moderna (MILANESI, 1983).

Quadro 5 – Características medievais da biblioteca

Biblioteca/categoria	Censura	Proteção aos livros	Pouco acessível	Objetos guardados
Biblioteca de Winterhold		X	X	X
Biblioteca dos bardos de Solitude				
Biblioteca pessoal do jogador				
Biblioteca de Nightcaller Temple			X	X
Biblioteca de Forte Neugrad			X	X
Apocrypha		X	X	X
Biblioteca da torre dos magos	X	X	X	X
Biblioteca de Lothering				
Biblioteca do porão de Wilhelm			X	
Biblioteca de Warden's Keep			X	
Biblioteca do Imaterial			X	
Biblioteca de Arl Eamon			X	
Biblioteca da igreja de Haven			X	X
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas			X	X
Biblioteca dos anões	X			X
Biblioteca das ruínas élficas			X	
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim			X	
Biblioteca do Arl de Denerim			X	
Biblioteca de Highever			X	
Biblioteca de Vigil's Keep			X	X
Biblioteca de Amaranthine				
Biblioteca do Arquiteto			X	X

Fonte: O autor

Aqui foram separadas algumas características medievais observadas na parte teórica do trabalho que poderiam servir para analisar a biblioteca. Inicialmente, nota-se que quatro bibliotecas não apresentaram nenhuma característica medieval. E, dessas quatro, duas encontram-se dentro de igrejas. Portanto, apesar de haver a ligação da biblioteca com a religião, as características medievais parecem encontrar-se mais em outros tipos de biblioteca. Há, sim, outras bibliotecas ligadas a templos e que contêm características medievais, mas se tratam de bibliotecas abandonadas, como a de Nightcaller Temple, ou de igrejas que fazem parte de uma vila secreta, como a de Haven e a do templo da Urna das Cinzas Sagradas.

A censura e a proteção aos livros foram levemente notadas, em duas e três bibliotecas, respectivamente. Além disso, a proteção aos livros na biblioteca dos magos é mencionada apenas verbalmente, mas não é reforçada

visualmente, como já mencionado. Pelo contrário, o que se evidencia visualmente é um descaso com os livros. Conforme veremos na próxima categoria, as mesmas que bibliotecas que protegem os livros também apresentam um certo descaso com eles.

O fator mais notado foi a falta de acessibilidade da biblioteca, que pode se dar pelo fato de ela estar atrás de passagens secretas, em um local de difícil acesso, ou que narrativamente é estabelecido que poucas pessoas têm acesso a ela. Dezesete bibliotecas encontram-se em lugar de difícil acesso, ou a biblioteca se apresenta como pouco acessível. Há, ainda, dez bibliotecas que apresentam objetos guardados de alguma forma (normalmente por baús), uma subcategoria incluída para demonstrar o caráter protecional da biblioteca medieval (MARTINS, 2002).

Quadro 6 – Características modernas da biblioteca

Biblioteca/categoria	Menos cuidado com livros	Aberta/ acessível	Local de conhecimento	Divisão do conhecimento
Biblioteca de Winterhold	X		X	
Biblioteca dos bardos de Solitude	X	X		
Biblioteca pessoal do jogador				
Biblioteca de Nightcaller Temple	X		X	
Biblioteca de Forte Neugrad	X			
Apocrypha	X		X	
Biblioteca da torre dos magos	X		X	X
Biblioteca de Lothering	X	X		
Biblioteca do porão de Wilhelm	X			
Biblioteca de Warden's Keep	X			
Biblioteca do Imaterial				
Biblioteca de Arl Eamon	X			
Biblioteca da igreja de Haven	X			
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas	X			
Biblioteca dos anões	X	X	X	
Biblioteca das ruínas élficas	X			
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim	X			
Biblioteca do Arl de Denerim	X			
Biblioteca de Highever	X		X	
Biblioteca de Vigil's Keep	X			
Biblioteca de Amaranthine	X	X		
Biblioteca do Arquiteto				

Fonte: O autor

Como podemos ver, dezenove bibliotecas apresentaram um certo descaso com os livros, com eles estando próximos ao fogo, a comidas e bebidas

ou por estarem espalhados de forma desordenada e sem cuidado. Isso pode ser considerado uma característica moderna, já que antigamente havia a necessidade de cuidar melhor dos livros (BATTLES, 2003). Demonstra, portanto, um contraste à proteção aos livros esperada de uma biblioteca medieval, que algumas vezes é mencionada pelos personagens, como visto no quadro anterior.

Quatro das bibliotecas são acessíveis, o que é demonstrado tanto visualmente (locais de fácil acesso, como a biblioteca do colégio dos bardos, em Solitude) quanto pela presença de uma variedade de personagens pesquisando, como nos casos da biblioteca de Lothering e na biblioteca dos anões. Seis são mencionadas como sendo locais de reunião de conhecimento, outro aspecto moderno, e apenas uma apresentou uma espécie de divisão do conhecimento, característica moderna citada por Latour (1994) e Burke (2012).

Nota-se, tanto nas bibliotecas de características medievais quanto nas modernas, que elas parecem se concentrar em uma ou duas características, com as outras sendo mais dispersas. Há, também, bibliotecas que apresentam quase todas as características, tanto medievais quanto modernas. É o caso da biblioteca dos magos de Dragon Age, que apresentou todas as características medievais, e três características modernas. Essa junção do que é moderno e do que é medieval, característica do que esse trabalho aborda como neomedievalismo (GREWELL, 2010; TOSWELL, 2010; MARSHALL, 2011; SELLING, 2004) e também característica ficcional, assume até mesmo um caráter contraditório certas vezes, quando por exemplo uma biblioteca apresenta cuidado e descaso com os livros ao mesmo tempo.

Quadro 7 – Apresentação material dos documentos

Biblioteca/categoria	Códice	Pergaminhos/ papiros	Tabletes
Biblioteca de Winterhold	X		
Biblioteca dos bardos de Solitude	X		
Biblioteca pessoal do jogador	X		
Biblioteca de Nightcaller Temple	X		
Biblioteca de Forte Neugrad	X		
Apocrypha	X		
Biblioteca da torre dos magos	X		
Biblioteca de Lothering	X	X	
Biblioteca do porão de Wilhelm	X		
Biblioteca de Warden's Keep	X		
Biblioteca do Imaterial	X		
Biblioteca de Arl Eamon	X		
Biblioteca da igreja de Haven	X	X	
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas	X		
Biblioteca dos anões	X		X
Biblioteca das ruínas élficas	X		
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim	X		
Biblioteca do Arl de Denerim	X		
Biblioteca de Highever	X		
Biblioteca de Vigil's Keep	X		
Biblioteca de Amaranthine	X	X	
Biblioteca do Arquiteto	X		

Fonte: O autor

Essa categoria justifica-se pela importância da materialidade do suporte do livro (SEHN e FRAGOSO, 2015). Como visto, todas as bibliotecas apresentaram os livros em formato de códice, que é o mais parecido com o atual. Embora o pergaminho e o papiro ainda fossem bastante comuns na Idade Média (SANTOS, 2012), eles só foram observados em três bibliotecas, justamente bibliotecas ligadas a igrejas. Tabletes de pedra foram observadas em uma das bibliotecas, que se encontra justamente em uma sociedade que vive debaixo da terra.

Os livros também parecem seguir, em geral, uma padronização típica que aconteceu depois da invenção da prensa de tipos móveis (MCLUHAN, 2005; BENJAMIN, 1996). Esta padronização se destaca pelos livros quase sempre apresentarem título e autor (mesmo quando anônimo, o livro ainda se encontra

assinado por “anônimo”) além de características como notas de editor ou do publicador, entre outras.

Quadro 8 – Outras características das bibliotecas

Biblioteca/categoria	Silêncio	Personagens “sorrateiros”
Biblioteca de Winterhold		
Biblioteca dos bardos de Solitude		
Biblioteca pessoal do jogador		
Biblioteca de Nightcaller Temple		X
Biblioteca de Forte Neugrad		
Apocrypha		X
Biblioteca da torre dos magos	X	
Biblioteca de Lothering		
Biblioteca do porão de Wilhelm		
Biblioteca de Warden’s Keep		
Biblioteca do Imaterial		
Biblioteca de Arl Eamon		
Biblioteca da igreja de Haven		
Biblioteca do Templo da Urna das Cinzas Sagradas		
Biblioteca dos anões		
Biblioteca das ruínas élficas		
Biblioteca de Arl Eamon em Denerim		X
Biblioteca do Arl de Denerim		
Biblioteca de Highever		
Biblioteca de Vigil’s Keep		X
Biblioteca de Amaranthine		
Biblioteca do Arquiteto		

Fonte: O autor

Essas são outras duas características que não se encaixaram nas categorias anteriores, uma que foi abordada na parte teórica e outra que foi observada durante a análise, ainda que se apresente em poucas bibliotecas. Embora várias bibliotecas sejam silenciosas, seja por estarem abandonadas, sem personagens ou algo do gênero, o silêncio só foi mencionado como parte importante da biblioteca em uma delas. Nas bibliotecas “habitadas”, não parecia haver uma “política do silêncio” (BASTOS, PACÍFICO E ROMÃO, 2011). Além disso, foram observadas quatro bibliotecas com personagens “sorrateiros”, que atacam de surpresa ao despertar de um sono ou estando invisível, ou até mesmo

com personagens que não são hostis, como é o caso dos personagens Zevran e Leliana, que pertencem à classe de “ladrão” (rogue) e ambos se encontram na biblioteca do castelo. Cabe mencionar que eles são os únicos personagens dessa classe que são companheiros do personagem principal no jogo. Isso pode ter relação com o fato de a biblioteca ser vista como um local de “segredos”, como mencionado anteriormente, onde tanto os objetos como até mesmo seus habitantes se escondem.

Há de se falar, ainda, nos livros. Quanto a esses, a categorização torna-se mais difícil, porque, no caso de Skyrim, há inúmeros livros nas bibliotecas, e, em algumas delas, vários deles aparecem de forma aleatória. Ou seja, em uma nova sessão de gameplay alguns dos livros encontrados nessas bibliotecas serão diferentes do que na sessão anterior. Não é exatamente o caso de Dragon Age. No entanto, alguns livros podem ser encontrados nas histórias de origem do personagem ao invés de outros locais. Por exemplo, se o personagem começar o jogo com um anão nobre, ele pode encontrar determinados livros logo no início do jogo ao invés de encontrá-los em uma biblioteca mais tarde.

Nesse sentido, pode-se analisar os livros de forma mais genérica. Em Skyrim, é possível ter uma interação maior com eles. Eles podem ser movidos e, ao serem lidos, se abrem na tela, de forma semelhante à analógica. É possível ver sua capa e suas páginas, e é necessário ir folheando o livro até o fim para lê-lo inteiro. Já em Dragon Age o jogador deve dar um clique para ganhar uma entrada no codex. Esse clique não necessariamente precisa ser feito na representação sobre um livro: muitas entradas do codex são encontradas ao se clicar em estátuas, estantes, papéis caídos no chão, etc. Então, o jogador abre o menu do codex e pode ler as entradas que encontrou, sendo essas divididas por assunto. Essa distinção material dos livros ressalta a diferença que ambos os jogos têm no grau de interação: enquanto Skyrim dá uma maior liberdade ao jogador, com mundo aberto e objetos que podem ser mexidos, Dragon Age se concentra mais em uma narrativa fechada, com espaços delimitados e poucos objetos interacionais, de acordo com as definições de Laurel (2014).

Em ambos os jogos, os livros encontram-se inseridos dentro do mundo do jogo, sendo mencionados por personagens (FRAGOSO, FREITAS e AMARO, 2019; RYAN, 2006), e, em alguns casos, os livros são escritos por personagens que encontramos no jogo (caso, por exemplo, do Irmão Genitivi em Dragon Age).

No entanto, em *Dragon Age* os livros também dividem espaço com entradas no codex que não fazem parte do mundo do jogo, que servem para explicar as mecânicas do game. Esses espaços são divididos por categorias, e os títulos das entradas dos codex são, normalmente, as palavras-chave as quais o documento se refere. O título do documento “dentro do mundo do jogo” encontra-se referenciado ao final da passagem do livro. Por exemplo, uma das entradas de codex se chama “O Imaterial”, e se refere a uma passagem de um livro que fala sobre o Imaterial. Apenas no final do documento nota-se o “nome completo” do livro: “Tranquilidade e o Papel do Imaterial na Cultura Humana”, escrito pelo Primeiro-Encantador Josephus.

Os livros nesses games muitas vezes empoderam o jogador. Em *Skyrim*, vários livros aumentam suas habilidades, o que serve para fazer o jogador subir de nível e ficar mais forte. Em *Dragon Age*, cada entrada no codex encontrada aumenta a experiência do jogador, o que também o ajuda a subir de nível. Já foi abordada a ligação das bibliotecas com o ensino e a pesquisa, e aqui vemos justamente o acúmulo de conhecimento aumentando o poder do jogador, o que pode remeter ao Iluminismo e à modernidade, onde o acúmulo de saberes era considerado importante (GUMBRECHT, 2010). E, conforme já vimos, *Skyrim* faz menções à “busca por iluminação”. No entanto, as bibliotecas em si não parecem ter muitas características do iluminismo além da pesquisa e do acúmulo de conhecimento. O Iluminismo também prega, conforme dissertado, a libertação do indivíduo, a formação de um sujeito crítico, o uso da razão, etc. Essas características não foram observadas nem nas bibliotecas nem nos livros. Pelo contrário: como mencionado por Hermaeus Mora, em *Skyrim*, os que procuram o conhecimento são na verdade seus servos, e não são livres. Nesse sentido, ao que parece, o acúmulo de conhecimento e de saberes, bem como a biblioteca como lugar de ensino e pesquisa, são os únicos aspectos iluministas encontrados nos livros e nas bibliotecas.

Os livros, ainda, servem a diferentes funções: em ambos os jogos eles servem para situar o jogador no mundo do jogo, contando a história do mundo, apresentando o contexto em que o jogador está inserido, etc. *Dragon Age* faz isso de forma mais cronológica, com os livros tendo uma certa relação com as bibliotecas em que eles são encontrados, embora a maioria das entradas de codex não sejam encontradas nas bibliotecas. Por exemplo, os livros sobre

magia são encontrados na biblioteca dos magos. Em Skyrim, essa relação não é tão forte, pois os livros parecem estar espalhados de forma mais aleatória. Como vimos, há livros-jogos e panfletos clamando por uma rebelião na biblioteca de um colégio de magia. Em Skyrim, ainda há os livros de ficção, que existem em menor número em Dragon Age. Em Dragon Age, os livros também são usados com fins humorísticos, como notado na DLC Witch Hunt.

Em suma, alguns aspectos abordados nas seções teóricas, como os relacionados ao neomedievalismo e a ligação da biblioteca com o conhecimento, apareceram em certas bibliotecas. Algumas revelaram facetas não tão esperadas, como a biblioteca como um lugar de segredos ou um local obscuro. E, ainda, alguns elementos associados à ideia generalizada de biblioteca não foram observados com tanta intensidade, como o silêncio. Isso demonstra, novamente, a multiplicidade de representações e de itens de sentido que essas bibliotecas apresentaram, embora com algumas repetições e frequências que denotam a determinados tipos de biblioteca.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A preocupação em observar tanto as questões hermenêuticas quanto as não-hermenêuticas esteve presente desde o início do trabalho. Ela demarcou tanto as considerações teóricas quanto a pré-análise e influenciou no estabelecimento dos objetivos, justificativa, objeto de estudo e os procedimentos metodológicos, especialmente a construção de categorias. A tentativa de estabelecer uma pesquisa que levasse em conta ambas as ideias na construção do significado era um dos pontos centrais. Para isso, recorreu-se a uma combinação de abordagens que incluiu a Teoria das Representações Sociais (TRS), a história das bibliotecas, a sua relação com a Modernidade, e os Estudos de Games. Em alguns desses campos foi possível perceber a presença da “disputa” hermenêutica e não-hermenêutica na própria construção e estabelecimento das teorias.

A TRS foi trabalhada nessa pesquisa justamente tendo em conta essa ideia do não-hermenêutico, e de como a teoria poderia ser aperfeiçoada, já que parecia levar em conta as representações como algo metafísico, característica hermenêutica. Nesse sentido, novos artefatos de comunicação como os games provaram ser especialmente adequados para mostrar de forma mais acentuada o lado da materialidade.

A materialidade também afeta, como visto, a história dos livros, e, conseqüentemente, da biblioteca, em conjunto com outros fatores. As mudanças de suporte as quais os livros foram submetidos, principalmente a prensa de tipos móveis, ajudaram a mudar o papel da biblioteca de depósito de livros e guardião do conhecimento para um local de pesquisa, educação, e de disseminação desse conhecimento. Esse papel, conforme visto, também se baseia em princípios surgidos na modernidade.

Os games, objeto de estudo desse trabalho, são uma mídia razoavelmente recente. Se eles acentuam, talvez mais do que outras mídias, o aspecto não-hermenêutico, isso se deve a características como a interatividade e a agência. Essa dualidade entre os aspectos imateriais e materiais foi notada no histórico do próprio campo dos Estudos de Jogos, e também nos próprios jogos, sobretudo na demarcação das diferentes formas de existência de objetos dentro deles, estando dentro ou fora do “mundo do jogo”.

Essas teorias e percepções foram mobilizadas para que o trabalho atingisse seu objetivo principal de compreender como as bibliotecas são representadas em jogos com temática medieval. Nesse sentido, se elaborou o objetivo de, além de verificar os atributos e características das bibliotecas representadas, também ver como elas se relacionam com valores contemporâneos e como estão inseridas nessa temática medieval, que emergiu nas primeiras etapas do trabalho empírico. Isso causou certos deslocamentos, embora as questões de pesquisa tenham permanecido.

Para atingir os objetivos propostos, o método escolhido foi a análise de conteúdo. Esse método foi considerado adequado por poder ser adaptável para qualquer meio de comunicação e por ser útil na análise de representações. Como complemento, a análise de narrativas de games foi colocada para reforçar a importância da questão não-hermenêutica dos jogos.

Uma lista de 86 jogos foi compilada a partir de diferentes fontes. Estes foram divididos em categorias de acordo com sua capacidade de interação e formas de apresentação dos livros e das bibliotecas. Essa categorização revelou o predomínio de jogos com temática medieval. A amostra utilizada na análise foi composta por dois jogos considerados representativos das principais categorias. Neles, foram encontradas mais de 20 bibliotecas, o que enriqueceu a análise. No entanto, é importante mencionar que o recorte da lista de jogos inicial foi realizado com critérios bastante específicos, tendo em conta os objetivos da pesquisa. Outros trabalhos, com objetivos diferentes, poderiam efetuar diferentes recortes com novos jogos, obtendo, assim, resultados distintos.

O conceito de neomedievalismo, como algo que mistura o medieval com o moderno, criando um medievalismo ficcional e fantasioso, acabou sendo um ponto central para compreender as representações sobre as bibliotecas nos jogos analisados. Trata-se de um conceito recente e que ainda está sendo desenvolvido. Neste trabalho, entendeu-se o neomedievalismo como encontrado em obras ficcionais que ocorrem em períodos análogos à Idade Média, mas sem uma preocupação em retratá-la de forma fiel.

As descrições em primeira pessoa de sessões de gameplay também foram uma maneira encontrada pelo autor para demonstrar possíveis aspectos psicológicos e afetivos de um pesquisador-bibliotecário na relação com a biblioteca no mundo do jogo, o que permitiu acionar aspectos relacionados ao

campo não-hermenêutico. Essa parte descritiva, que necessitou de gravações em vídeo e anotações durante sessões de gameplay, também facilitou as inferências.

Por fim, a análise categorial permitiu uma melhor sistematização dos dados. Em várias das categorias de análise, percebeu-se uma mistura do medieval com o moderno, típica do neomedievalismo: bibliotecas ligadas a distintos tipos de instituições, com diferentes funções, com vários objetos, que têm ligação com o conhecimento, mas também guardam segredos, que dizem que protegem os livros, mas apresentam descaso com eles. A falta de acessibilidade foi a característica medieval mais acentuada, enquanto a falta de cuidado com os livros foi a característica moderna que mais se repetiu.

A relação com a modernidade e com o Iluminismo, cuja análise era um dos objetivos específicos deste trabalho, se deu apenas na questão de acúmulo de conhecimento e na presença da biblioteca em lugares como instituições de ensino e com a função de pesquisa e de ensinar. Nesse sentido, o acúmulo de conhecimento literalmente torna o personagem mais poderoso, aumentando suas habilidades ou lhe concedendo pontos de experiência. Questões como a libertação do indivíduo, o uso da razão, entre outros aspectos considerados centrais do Iluminismo, não foram observados.

Notou-se, na verdade, uma multiplicidade de bibliotecas, com diferentes características e atributos. As bibliotecas se dividiram entre diferentes instituições, com diferentes funções (e, mesmo dentro dessas funções, elas eram variadas), apresentações, objetos, personagens, etc. Portanto, a noção apresentada na parte teórica de ver a biblioteca como um conjunto múltiplo de ideias serviu bem aos objetivos do trabalho e se refletiu nas bibliotecas analisadas. Entre essas bibliotecas, destacaram-se algumas representações em função da repetição de alguns itens de sentido:

- a) A biblioteca como um local de segredos, mistérios, e/ou obscura, “das trevas”, muitas vezes perigosa;
- b) A biblioteca como um local de acúmulo de conhecimento e de registros;
- c) A biblioteca como um local abandonado e/ou destruído;
- d) A biblioteca como um local para ensinar, estudar e/ou pesquisar

Essas representações também se misturam. Uma biblioteca pode ser tanto um local de segredos e mistérios quanto um local de acúmulo de conhecimentos e registros. Isso denota, novamente, o caráter múltiplo que as bibliotecas assumem em suas representações, porém com alguns itens de sentido que se repetem dentro delas. Como exemplo pode ser citada a presença de crânios, personagens sorrateiros, baús trancados, entre outros, que contribuem para uma representação sobre a biblioteca como um local de segredos ou obscura.

A materialidade dos livros, que se apresentam de maneira diferente nos dois jogos, também serviu para demonstrar como ambos os jogos utilizam esses recursos para contar suas narrativas de fundo de maneiras distintas. Em *Skyrim*, com os livros de forma semelhante à analógica, com mais interação, e distribuídos de forma razoavelmente aleatória pelo mundo do jogo, a narrativa é bastante rica, porém desconexa. Cabe ao jogador, que acumula esses livros, identificar e compreender a história e a geografia do mundo do jogo. Isso não é uma tarefa fácil, devido à multiplicidade de livros, e a única informação inicial que o jogador tem sobre eles, antes de lê-los, é o título, que nem sempre diz muito sobre eles. Já em *Dragon Age*, os livros e documentos estão previamente separados por assunto em um menu fora do mundo do jogo, o codex, com os títulos das entradas sendo palavras-chave, e não o título do livro dentro do mundo do jogo, como já mencionado. Além disso, as entradas do codex são encontradas em locais específicos, normalmente condizentes com o contexto da narrativa que o jogador se encontra no momento. Isso demonstra como o grau de interação e essa dualidade de estar dentro ou fora do mundo do jogo influencia na maneira que as narrativas são contadas.

Finalmente, é preciso enfatizar que novas pesquisas sobre as representações sobre bibliotecas em jogos poderiam ser realizadas tendo como orientação outros conceitos e teorias, bem como diferentes objetivos. Essas alterações poderiam levar a diferentes recortes do conjunto inicial de jogos e também a diferentes resultados. Do mesmo modo, este trabalho nunca teve a intenção de verificar as representações sobre bibliotecas em ampla escala, ou de forma quantitativa. Futuras pesquisas neste sentido podem contribuir, assim, para ampliar ainda mais a multiplicidade de representações encontrada nesta pesquisa. Para isso, seria necessário lançar mão de outras teorias e métodos,

que conduziram a novos resultados. Essas possibilidades se abrem como caminhos possíveis para investigações futuras.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. A narrative theory of games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 12. 2012, Raleigh. **Proceedings...** . New York: ACM, 2012. p. 129 - 133.

ABBADE, João. **Indústria dos videogames bate recordes e fatura US\$ 134 bilhões**. 2019. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>>. Acesso em: 18 dez. 2019.

ALEXANDRE, Marcos. Representação social: uma genealogia do conceito. **Comum**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 23, p. 122-138, dez. 2004.

AMARO, Mariana; FRAGOSO, Suely Dadalti. **Introdução aos estudos dos jogos**. [s.l]: Edufba, 2018.

ARRUDA, Angela. Teoria das representações sociais e teorias de gênero. **Cadernos de Pesquisa**, [s.l], n. 117, p. 127-147, nov. 2002.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BASTOS, Gustavo Grandini; PACÍFICO, Soraya Maria Romano; ROMÃO, Lucília Maria Sousa. Biblioteca escolar: espaço de silêncio e interdição. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p.621-637, set. 2011.

BATTLES, Matthew. **A conturbada história das bibliotecas**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996. (Obras escolhidas).

BENNETT, Scott. Libraries and Learning: A History of Paradigm Change. **Libraries And The Academy**, [s.l], v. 9, n. 2, p.181-197, 2009.

BIOWARE STUDIOS. **About**. 2019. Informações da empresa do site oficial da Bioware. Disponível em: <https://www.bioware.com/about/>. Acesso em: 09 dez. 2019.

BRAGA, Rodrigo Gomes. **Kronus**: Refletindo sobre a construção de um jogo com viés investigativo. 2011. 59 f. Monografia (Especialização) - Curso de Ensino de Ciências Por Investigação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: <http://labfww.cecimig.fae.ufmg.br/images/monografias/ENCI/2010/Rodrigo2011.pdf>. Acesso em: 08 dez. 2019.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento II**: da Enciclopédia à Wikipédia. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

CHARTIER, Roger. "Escutar os mortos com os olhos". **Estudos Avançados**, [s.l], v. 24, n. 69, p. 6-30, 2010.

CORRÊA, Elisa C. D.. Usuário, não! Interagente: proposta de um novo termo para um novo tempo. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, [s.l], v. 19, n. 41, p.23-40, set./dez. 2014.

DAVIDSON, Cathy N.. Towards a History of Books and Readers. **American Quarterly**, [s.l], v. 40, n. 1, p.7-17, mar. 1988.

ECO, Umberto. The return of the middle ages. In: ECO, Umberto. **Travels in hyperreality**. [s.l]: Houghton Mifflin Harcourt, 1986. p. 59-82.

FISCHER, Steven Roger. **A history of reading**. Londres: Reaktion Books, 2003.

FITZPATRICK, Kellyann. (Re)producing (Neo)medievalism. In: FUGELSO, Karl. **Studies in Medievalism: Defining neomedievalism(s) II**. [s.l]: Boydell & Brewer, 2011. p. 11-20. (Série Studies in Medievalism).

FRAGOSO, Suely Dadalti. Interface Design Strategies and Disruptions of Gameplay. In: NOTES FROM A QUALITATIVE STUDY WITH FIRST-PERSON GAMERS, 16, 2014, Heraklion. **Proceedings....** Springer International Publishing, 2014. p. 593-603.

FRAGOSO, Suely. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**, [s.l], v. 27, p.195-212, 2015.

FRAGOSO, Suely Dadalti. Os modos de existência do gameplay: um exercício de aplicação com Cities: Skylines. In: ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 26, 2017, São Paulo. **Anais...** . São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2017.

FRAGOSO, Suely Dadalti; FREITAS, Fabiana; AMARO, Mariana. Beyond God's Eye: On the reliability of gameworld images. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 19., 2019, Kyoto. **Proceedings...** . [s.l]: 2019.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. Representações sociais, ideologia e desenvolvimento da consciência. **Cadernos de Pesquisa**, [s.l], v. 34, n. 121, p. 169-186, jan./abr. 2004.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. In: COMPUTER GAMES AND DIGITAL CULTURES CONFERENCE, 2, 2003, [s.l]. **Proceedings...** . [s.l]: 2003. p. 92 - 99.

GABRIEL, Markus. **Por que o mundo não existe**. Petrópolis: Vozes, 2016.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, jun. 1995.

GREWELL, Cory Lowell. Neomedievalism: An Eleventh Little Middle Ages? In: FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism: Defining neomedievalism**. [s.l]: Boydell & Brewer, 2010. p. 34-43. (Série Studies in Medievalism).

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Perception Versus Experience: Moving Pictures and Their Resistance to Interpretation. In: LENOIR, Timothy (Ed.). **Inscribing Science: Scientific Texts and the Materiality of Communication**. Stanford: Stanford University Press, 1998. p. 351-364.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2010.

JODELET, Denise. Representações sociais: um domínio em expansão. In: JODELET, Denise (Org.). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: Uerj, 2001. p. 17-44.

JOVCHELOVITCH, Sandra. Psicologia social, saber, comunidade e cultura. **Psicologia & Sociedade**, [s.l.], v. 2, n. 16, p.20-31, maio/ago. 2004.

LAMMES, Sybille; DE SMALE, Stephanie. Hybridity, Reflexivity and Mapping: A Collaborative Ethnography of Postcolonial Gameplay. **Open Library Of Humanities**, [s.l.], v. 4, n. 1, 2018.

LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LAUREL, Brenda. **Computer as Theatre**. [s.l.]: Addison-Wesley, 2014.

LIBRARIES in Videogames. 2019. Disponível em: <https://librariesinvideogames.tumblr.com/>. Acesso em: 07 jan. 2019.

LUKES, Daniel. Comparative neomedievalisms: A little bit medieval. **Postmedieval: a journal of medieval cultural studies**, [s.l.], v. 5, n. 1, p.1-9, mar. 2014.

MAKUCH, Eddie. **Fallout 4 Surpasses Skyrim To Become Bethesda's Most Successful Game Ever**. 2017. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/fallout-4-surpasses-skyrim-to-become-bethesas-mos/1100-6447621/>. Acesso em: 09 dez. 2019.

MARSHALL, David W. Neomedievalism, Identification, and the Haze of Medievalisms. In: FUGELSO, Karl. **Studies in Medievalism: Defining neomedievalism(s) II**. [s.l.]: Boydell & Brewer, 2011. p. 21-34. (Série Studies in Medievalism).

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita: história do livro, da imprensa e da biblioteca**. 3. ed. São Paulo: Ática, 2002.

MAYRA, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games and culture**. [s.l.]: Sage Publications, 2008.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2005.

MILANESI, Luiz. **O que é biblioteca**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

MORA, Martín. La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. **Athenea Digital**, [s.l], n. 2, p.1-25, 2002.

MORAIS, Alana M. de et al. Um jogo educacional para o auxílio do aprendizado de Geometria Espacial. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, XV. 2009, [s.l]. **Anais...** . [s.l]: 2009. p. 1783 - 1790. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/2163/1929>. Acesso em: 08 dez. 2019.

MORIGI, Valdir José; SOUTO, Luciana Ruscher. Entre o passado e o presente: as visões de biblioteca no mundo contemporâneo. **Revista ACB**, [s.l], v. 10, n. 2, p. 189-206, jan./dez. 2006.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais**: Investigações em psicologia social. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

MURRAY, Janet H. **The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies**. 2005. Disponível em: <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acesso em: 23 jun. 2019.

PEARCE, Celia. Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate. In: COMPUTER GAMES AND DIGITAL CULTURES CONFERENCE, 3, 2005, [s.l]. **Proceedings...** . [s.l]: 2005.

PEREIRA, Maria de Nazaré Freitas. Bibliotecas virtuais: realidade, possibilidade ou alvo de sonho. **Ciência da Informação**, [s.l], v. 24, n. 1, p.1-15, 1995.

POOR, Nathaniel. Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach. **New Media & Society**, [s.l], v. 16, n. 8, p.1249-1267, set. 2013.

ROSENZWEIG, Roy. The Road to Xanadu: Public and Private Pathways on the HistoryWeb. **The Journal Of American History**, [s.l], v. 88, n. 2, p.548-579, set. 2001.

RYAN, Marie-laure. **Avatars of Story**. Minneapolis: University Of Minnesota, 2006.

SANCHES NETO, M. Desordenar uma biblioteca: comércio & indústria da leitura na escola. **Revista Literária Blau**, Porto Alegre, v. 4, n. 20, p. 30-34, mar. 1998.

SANTOS, Josiel Machado. O Processo Evolutivo das Bibliotecas da Antiguidade ao Renascimento. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 8, n. 2, p.175-189, jul./dez. 2012.

SEHN, Thais Cristina Martino; FRAGOSO, Suely Dadalti. The synergy between ebooks and printed books in Brazil. **Online Information Review**, [s.l.], v. 39, n. 3, 2015.

SELLING, Kim. 'Fantastic Neomedievalism': The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy. In: KETTERER, David (Ed.). **Flashes of the Fantastic: Selected Papers from The War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts**. Westport: Praeger Publishers, 2004. p. 211-218.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. A pesquisa e suas classificações. In: SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis: Ufsc, 2005. p. 19-23.

STERN, Eddo. A Touch of Medieval: narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games. In: **COMPUTER GAMES AND DIGITAL CULTURES CONFERENCE**, 1, 2002, [s.l.]. **Proceedings...** . [s.l.]: Tampere University Press, 2002. p. 257 - 276.

THE history of Bethesda Studios. [s.l.]: Noclip, 2018. Color. Legendado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QKn9yiLVIMM>. Acesso em: 09 dez. 2019.

TOSWELL, M. J. The Simulacrum of Neomedievalism. In: FUGELSO, Karl (Ed.). **Studies in Medievalism: Defining neomedievalism**. [s.l.]: Boydell & Brewer, 2010. p. 44-57. (Série Studies in Medievalism).

ZARANDONA, José Antonio González; CHAPMAN, Adam; JAYEMANNE, Darshana. Heritage destruction and videogames: a perverse relation. In: **DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE**, 17, 2017, Melbourne. **Proceedings...** Digital Games Research Association, 2017. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/109_DIGRA2017_FP_Zarandona_Heritage_Destruction.pdf. Acesso em: 08 dez. 2019.

APÊNDICE A – LISTA DE GAMES COM BIBLIOTECA

1. Overwatch (2016)
2. Thimbleweed Park (2017)
3. War for the Overworld (2015)
4. Stardew Valley (2016)
5. Library of Blabber (2015)
6. Heroes Tactics (2009)
7. Freedom Planet (2014)
8. The Longest Journey (2009)
9. The Witcher (2007)
10. The Witcher III: Wild Hunt (2015)
11. Undertale (2015)
12. Momodora: Reverie Under the Moonlight (2016)
13. Dragon Warrior VII (2000)
14. The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)
15. Pillars of Eternity (2015)
16. Dungeon Keeper (1999)
17. Soul Calibur 2 (2002)
18. Aion (2008)
19. Final Fantasy VII (1997)
20. The Elder Scrolls III: Morrowind (2002)
21. Fallout 3 (2008)
22. Fantasy Life (2012)
23. Final Fantasy V (1994)
24. Angelique (1994)
25. The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)
26. The Legend of Dragoon (1999)
27. Dark Souls (2011)
28. Earthbound (1995)
29. Terranigma (1995)
30. Professor Layton vs Phoenix Wright: Ace Attorney (2012)
31. Guild Wars 2 (2012)
32. Prisoner of Ice (1995)

33. Mario Kart 8 (2014)
34. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)
35. Vampire: The Masquerade — Bloodlines (2004)
36. American McGee's Alice (2000)
37. Captain Toad: Treasure Tracker (2014)
38. Fez (2012)
39. World of Warcraft (2004)
40. Super Mario Galaxy (2007)
41. Dangerous High School Girls in Trouble (2008)
42. Nancy Drew – Secrets Can Kill (1998)
43. Happy Street (2013)
44. Bully (2006)
45. Shin Megami Tensei: Persona 4
46. Fahrenheit 451 (1984)
47. Final Fantasy IX (2000)
48. Eldritch (2013)
49. Shining Force II (1993)
50. Kingdom Hearts (2002)
51. Extreme Exorcism (2015)
52. Shelved (2010)
53. Tomb Raider (1996)
54. The Ship (2006)
55. Harvest Moon: Back to Nature (1999)
56. Divinity: Original Sin (2014)
57. Dragon Age: Origins (2009)
58. Dragon Age: Inquisition (2014)
59. Black Desert Online (2015)
60. Final Fantasy VIII (1999)
61. The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC (2006)
62. Mickey's Ultimate Challenge (1994)
63. Greedfall (2019)
64. Eastshade (2019)
65. The Sims 4 (2014)
66. Silent Hill 3 (2003)

67. The 7th Guest (1993)
68. Myst (1993)
69. Might & Magic Heroes VII (2015)
70. SimCity (2013)
71. Civilization VI (2016)
72. Resident Evil 2 (1998)
73. Harry Potter and the Philosopher's Stone (2001)
74. Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993)
75. The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995)
76. Maniac Mansion (1987)
77. Dreamfall (2006)
78. Star Wars: Battlefront II (2005)
79. Prison Architect (2015)
80. DanganRonpa: Trigger Happy Havoc (2010)
81. Hitman Absolution (2012)
82. Quantum Break (2016)
83. Little Nightmares (2017)
84. Super Mario 64 (1996)
85. Castlevania: Symphony of the Night (1997)
86. 007: Goldeneye (1997)

APÊNDICE B – BIBLIOTECAS NOS GAMES E CATEGORIAS

CATEGORIA 1		biblioteca só o edifício, sem imagens de livros individuais (nem na prateleira)
		biblioteca como cenário, livros como cenário (prateleiras, mesas, etc)
CATEGORIA 2		interação com biblioteca mas não com livros
		interação com biblioteca e com livros
		Sem interação nem com biblioteca nem com livros
CATEGORIA 3		o conteúdo dos livros aparece no inventário/em tela fora do mundo do jogo
		o conteúdo dos livros aparece na tela do mundo do jogo (na representação do mundo do jogo)
CATEGORIA 4		os livros (forma ou conteúdo) alteram ou podem causar alteração no jogo
		os livros não têm efeito sobre o jogo

JOGO	CATEGORIA 1	CATEGORIA 2	CATEGORIA 3	CATEGORIA 4
Overwatch (2016)			NÃO SE APLICA	
Thimbleweed Park (2017)				
War for the Overworld (2015)			NÃO SE APLICA	
Stardew Valley (2016)				
Library of Blabber (2015)				
Heroes Tactics (2009)			NÃO SE APLICA	
Freedom Planet (2014)			NÃO SE APLICA	
The Longest Journey (2009)				
The Witcher (2007)				
Undertale (2015)				
Momodora: Reverie Under the Moonlight (2016)			NÃO SE APLICA	
Dragon Warrior VII (2000)			NÃO SE APLICA	
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)				
Pillars of Eternity (2015)				
Dungeon Keeper (1999)			NÃO SE APLICA	
Soul Calibur 2 (2002)			NÃO SE APLICA	
Aion (2008)				
Final Fantasy VII (1997)			NÃO SE APLICA	
The Elder Scrolls III: Morrowind (2002)				

Fallout 3 (2008)				
Fantasy Life (2012)				
Final Fantasy V (1994)			NÃO SE APLICA	
Angelique (1994)			NÃO SE APLICA	
The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)			NÃO SE APLICA	
The Legend of Dragoon (1999)			NÃO SE APLICA	
Dark Souls (2011)			NÃO SE APLICA	
Earthbound (1995)			NÃO SE APLICA	
Terranigma (1995)				
Professor Layton vs Phoenix Wright: Ace Attorney (2012)			NÃO SE APLICA	
Guild Wars 2 (2012)				
Prisoner of Ice (1995)			NÃO SE APLICA	
Mario Kart 8 (2014)			NÃO SE APLICA	
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)			NÃO SE APLICA	
Vampire: The Masquerade — Bloodlines (2004)			NÃO SE APLICA	
American McGee's Alice (2000)			NÃO SE APLICA	
Captain Toad: Treasure Tracker (2014)			NÃO SE APLICA	
Fez (2012)			NÃO SE APLICA	
World of Warcraft (2004)				
Super Mario Galaxy (2007)				
Dangerous High School Girls in Trouble (2008)			NÃO SE APLICA	
Nancy Drew - Secrets Can Kill (1998)				
Happy Street (2013)			NÃO SE APLICA	
Bully (2006)			NÃO SE APLICA	
Shin Megami Tensei: Persona 4 (2008)			NÃO SE APLICA	
Fahrenheit 451 (1984)			NÃO SE APLICA	
Final Fantasy IX (2000)			NÃO SE APLICA	
Eldritch (2013)				
Shining Force II (1993)			NÃO SE APLICA	
Kingdom Hearts (2002)			NÃO SE APLICA	

Extreme Exorcism (2015)			NÃO SE APLICA	
Shelved (2010)			NÃO SE APLICA	
Tomb Raider (1996)			NÃO SE APLICA	
The Ship (2006)			NÃO SE APLICA	
Harvest Moon: Back to Nature (1999)				
Divinity: Original Sin (2014)				
Dragon Age: Origins (2009)				
Dragon Age: Inquisition (2014)				
The Witcher III: Wild Hunt (2015)				
Eastshade (2019)				
Black Desert Online (2015)				
Final Fantasy VIII (1999)			NÃO SE APLICA	
The Legend of Heroes: Trails in the Sky SC (2006)				
Mickey's Ultimate Challenge (1994)			NÃO SE APLICA	
Greedfall (2019)				
The Sims 4 (2014)			NÃO SE APLICA	
Silent Hill 3 (2003)			NÃO SE APLICA	
The 7th Guest (1993)			NÃO SE APLICA	
Myst (1993)				
Might & Magic Heroes VII (2015)			NÃO SE APLICA	
SimCity (2013)			NÃO SE APLICA	
Civilization VI (2016)			NÃO SE APLICA	
Resident Evil 2 (1998)			NÃO SE APLICA	
Harry Potter and the Philosopher's Stone (2001)			NÃO SE APLICA	
Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993)			NÃO SE APLICA	
The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery			NÃO SE APLICA	
Maniac Mansion (1987)			NÃO SE APLICA	
Dreamfall (2006)			NÃO SE APLICA	
Star Wars: Battlefront 2 (2005)			NÃO SE APLICA	

Prison Architect (2015)			NÃO SE APLICA	
DanganRonpa: Trigger Happy Havoc (2010)			NÃO SE APLICA	
Hitman Absolution (2012)			NÃO SE APLICA	
Quantum Break (2016)			NÃO SE APLICA	
Little Nightmares (2017)			NÃO SE APLICA	
Super Mario 64 (1996)			NÃO SE APLICA	
Castlevania: Symphony of the Night (1997)			NÃO SE APLICA	
007: Goldeneye (1997)			NÃO SE APLICA	